gamers' World

Януари 2001г., цена без CD 2,5лв. ; цена със CD 4,9лв.

GIANTS
CITIZEN KABUTO
Hitman codename 47
American McGee's Alice
Emperor: Battle for DUNE

Честита Нова Година!

ЦАПК ПРОГРЕС ОООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001:1996, дистрибутор на Dell от 1990г. с повече от 2000 инсталации и сертифициран доставчик на Microsoft решения по програма MCSP.

Маркови компютри за Истински играчи

Dell Dimension L600c

999$ /цена без ДДС/

3 години гаранция
1 година БЕЗПЛАТЕН Интернет
Произведен по стандарт ISO 9001

Intel Celeron 600 Mhz with 128K cache
64MB SDRAM
15GB Hard Disk Drive
Intel i810 Direct AGP Video with 4MB VRAM
48x internal CD-ROM drive
Creative Labs SB 64v Sound Card
Dell Stereo Speakers
10/100 Mb Network Card
Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse
Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000
15" Dell Value FST Monitor

Intel Pentium III 800 Mhz with 256K cache
128MB SDRAM
15GB Hard Disk Drive
32MB NVIDIA 15 GeForce 2 GTS Videocard
48x internal CD-ROM drive
Creative Labs SB Live Value 512 Voice Sound
Altec Lansing ADA 885 Dolby Digital 80W Speakers
10/100 Mb Network Card
Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse
Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000
17" Dell Monitor

Dell Dimension 4100

1999$ /цена без ДДС/

3 години гаранция
1 година БЕЗПЛАТЕН Интернет
Произведен по стандарт ISO 9001

От ЦАПК "Прогрес" ООД
Офис: София 1574, ул. "Шипченски проход" 69А
За кореспонденция: София 1113, п.к. 112
Тел.: 02/705-257, 02/702-119 **Тел./факс** 02/973-38-53
Сервиз: 02/704-159, 709 111
e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg; **web:** http://progress.bgnet.bg

Сервиз и продажби
Центрове за висококвалифицирана помощ

София - ПРОГРЕС 02/704-159
Варна - ВИЗИКОМ 052/600-380
Русе - ЛИНКСИС 082/226-519
Ловеч - ПЕТКОВ 068/21-94
Бургас - ИНФОСТАР 056/683-087
Пловдив - ДАНИНА 032/263-427
В.Търново - ПРИМ ВТ 062/642-926
Ст. Загора - ИНТЕРНЕТ ГРУП 042/601-10

Intel, логото Intel Inside са регистрирани търговски марки, а Pentium III, Pentium III Xeon, Pentium 4, Celeron и MMX са търговски марки на Intel Corporation. Dell, логото на Dell и Dimension са регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft.
Снимката по-горе служи само за илюстративен материал и е взета от www.dell.com

СЪДЪРЖАНИЕ

ИГРА НА БРОЯ
GIANTS
10-15

РЕЦЕНЗИИ

SEA DOGS 27
HITMAN: Codename 47 30
B17 33
COLIN MCRAE RALLY 2 36
American McGees' ALICE 38
RESIDENT EVIL 3 41
Blair Witch vol.3 44
SUDDEN STRIKE 46

MECH WARRIOR 4 50
PROJECT I.G.I. 53
SPACE EMPIRES IV 56
CALL TO POWER 2 58

ОТ КРАК НА КРАК
19

TOMB RAIDER CHRONICLES, THE MUMMY,
GUNMAN CHRONICLES, TIMELINE,
BATTLE ISLE 4, DEEP SPACE 9,
F1 CHAMPIONSHIP, MERCEDES TRUCK RACING

ПРЕДВАРИТЕЛЕН ПОГЛЕД

BATTLE FOR DUNE 16
MAGELORDS 18

И ОЩЕ...

РЕДАКЦИОННО 04
КЛУБОВЕ 05
НОВИНИ 06
ЗАГАДКАТА НА GW 08
ТЕСТ 09
HARD, SOFT, WWW 60
КУПОНЪТ НА GW 70
ПИСМА 72

СПИСАНИЕ "Gamers' Workshop"
Издател: "Уъркшоп Груп" ООД
Адрес: София, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефон: 02/980-68-29, 980-72-45
E-m@il: workshop@netbg.com
www: www.workshop.netbg.com
Основен Разпространител: "Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93
Печат: СД "Делта + Димитров и Сие"
Телефон: 032/630-642

РЕДАКЦИОНЕН ЕКИП
Редактори: Диян Димитров, Илиян Илиев
Дизайн: Юлиян Калдерон, Иван Христов
Реклама: Юлиян Калдерон, Евгений Тенев
Специални Проекти: Красимир Семерджиев - Evil Yeti
Автори: Александър Александров - Alex III, Александър Бакалов - Snake, Апостол Апостолов - Chappy, Благомир Петров - FonManiac, Диян Димитров - Freeman, Добрин Йорданов - Goodman, Елена Костадинова-Щих - Elexis, Иван Христов - uRKO, Илиян Илиев - Whisper, Петко Рангелов - SaintP, Юлиян Калдерон - Groover, Янчо Райков - Kmeta

Туп...туп...туп...
Сърдечният ритъм отмерва последните часове на едно отиващо си хилядолетие.
Едно уникално събитие превръща в уникални няколко поколения. В продължение на хиляда години, никой не ще може да го преживее отново.
Ако изобщо съществува най-доброто време да сложите ново начало в живота си, то е това.
Имате ли да прощавате и да бъдете простени?...
Туп...туп...туп...
Тихи стъпки оставят невидими следи в ефира. Нямате очи да ги съзрете, но те водят до подаръците под елхата. Не чувате приглушеното пухтене, нито мелодията на падащите сажди, впечатала се в мига, а от там и във вечността. Не виждате как една легенда се изнизва през комина. Но бихте могли, ако пожелаете.
Имате ли вяра? Готови ли сте да получите?...
Туп...туп...туп...
Капчукът диша.
Откъсва се от ледената снага на висулката. Оттича се от гладкото й тяло, ограбвайки пътта й.
А тя сияе. По-прекрасна, по-ослепителна отвсякога, отдавайки себе си.
А вие, бихте ли искали да сте красиви?...

Да, зная, че трябва да ви пожелая нещо. За трети пореден път се терзая над Новогодишното пожелание и за трети пореден път патосът някак ми убягва. Никога не съм си падал по „пожеланията по задължение". Никога не съм харесвал стандартните, заучени фрази. Когато пожелаваш нещо или трябва да го правиш от сърце или изобщо да не го правиш. А когато пожелаваш нещо на приятел често думите са излишни. Така че ще ви спестя баналните съчетания от звуци. Разбира се, че ви желая всички онези хубави неща, които неминуемо ще ви бъдат пожелани от познатите, но бих желал да ви пожелая и нещо различно, нещо адресирано само до вас и казано само от мен. Приемете горните редове като част от пожеланието. Те носят много въпроси и ако ги осмислите може би ще ви кажат повече отколкото на пръв поглед. Желая ви да успеете да им отговорите положително. А сега бих искал да продължа с едно писмо на наша читателка, което много силно трогна всички, които го прочетоха:
4:19 през нощта е...
Отивам до балкона на кухнята да си взема сок. Добре, ама балкона е остъклен, а единият прозорец - отворен (при това не на шега, а широоооооко отворен). Откакто съм будна все дъни някакъв жжжесток вятър. И си викам: Сега като отворя вратата на балкона, нещо ще се тресне, наште ще се събудят и всичко ще се развали... Добре, ама понеже нито една врата на другите балкони или пък прозорец е отворена, решавам, че няма да се тресне нищо и отварям.... При което потрепервам, защото съм облечена с тънки дрехи...
...Та потрепервам аз и в един момент установявам, че всъщност обаче въобще не ми е студено. И си викам: „А! Как така - 3 през нощта е. Не може да не ми е студено." Дори се престрашавам да си подам главата през прозореца... И виждам нещо, което направо ме зашеметява. Не бих казала „от което колената ми омекват, изгубвам съзнание" или нещо такова. Точно обратното. Нещо, което ме кара да СЪМ в съзнание много повече, отколкото всичко друго...
...Картината е следната - всичко се вижда оранжево на фона на уличните лампи. Вятърът продължава да свисти жестоко в апартамента, а навън... Навън просто не мога да опиша какво става (подразбира се обаче, че ще се опитам:-) - всяка най-малка трошичка, всяка прашинка, всяко пликче, листенце, кокалище, пръчка, боклуче, хартийка и прочее - всичко е вдигнато във въздуха, завъртяно в някакъв див, неописуем вихър, танцуващо под звуците, които идват от всички апартаменти ... същински оркестър!!! ВСИЧКО Е във въздуха! Движение... „Кинетична и потенциална енергия навсякъде!!!" - както би казала Дениз (физичката). И всичко това в някаква извънземно-оранжева окраска... И топло. Не мога да си обясня защо беше топло. Дори в апартамента ми е студено, завила съм се и пак ми е студено, има парно точно до мен - пак ми е студено. А там... при онази гледка... НА ОНЗИ ВЯТЪР - беше топло... беше прекрасно... всичко беше мъртво - дървета, улици, поляни и въпреки това нещо друго бе оживяло в този момент... Сякаш всички тези боклучета и прочее нещица бяха решили, че е настъпил техният час, че е време да оживеят и да се забавляват, да благодарят на съдбата, че хората са толкова глупави, та спят в най-прекрасните моменти..
Не мога да гадая какви чувства събужда това у вас. В мен то докосна струната на съпреживяването, раздвижи клеясалите колела на спомените. И от тях занадничаха рошавите глави на десетки подобни моменти. Когато сякаш природата изнася гала-представление с един единствен, СПЕЦИАЛЕН зрител вие.
Не е възможно човек да преживее такъв миг и да остане същия. И както и да описвам подобно преживяване няма да мога да предам онова тънко, тънко... летливо чувство, онзи неимоверно индивидуален нюанс, с който всеки отделен човек усеща нещата. Но все пак мога нещичко. Мога да ви пожелая през новата година, през новия век, през новото хилядолетие... да имате поне един такъв миг.

И сега, след като изчерпахме лимита сантименталност, нека се върнем към прозата. Както винаги има някои нещица, свързани със списанието, които бих искал да съобщя и обявява.
На първо място САЙТЪТ! Вече работи. А в скоро време се предвижда и ре-дизайн, който ще го направи по-удобен, бърз и функционален.
От следващия брой очаквайте и книжния gamers' Workshop с нов дизайн. Може би с една или две нови рубрики. А кой знае може и с допълнителни страници, но засега е рано да се говори.
Освен това, специално за всеки колекционерски настроен фен, до края на Януари обявяваме, че ще ПОДАРЯВАМЕ всеки брой, който липсва в колекцията му. Стига да го има в наличност, разбира се. Броевете можете да получите в редакцията.
И накрая няколко думи, които много, много отдавна искам да кажа.
Те са адресирани до една определена група, иначе свестни, хора и звучат горе-долу така:
Една от най-лесните позиции в живота е тази на мекотелото. Едно от най-удобните състояния е анонимността. Да харесваш нещо и да не го подкрепиш, да си съгласен с нещо и да си мълчиш, да се превърнеш в страничен наблюдател и да гледаш напъните му да оцелее и развива, без да предприемеш нищо, е израз на малодушие и апатия. Това е състояние присъщо на овца, не и на човек! Драги наши читатели, принадлежащи към тази група, успокояващи се с аргументи от рода на това, че каква полза би имало, кой ли ще чуе, какво ли ще се промени... и прочие тъпотии, използвам случая да ви засвидетелствам искреното си презрение. Далеч по-благодарен съм (говоря от името на колектива, разбира се) на критикарите отколкото на такива паразити като вас. Първите поне ни дават емоции, които ние успяваме по един или друг начин да акумулираме в работоспособност. Защото дори усилието да ги опровергаем ни носи опит. Внимавайте, драги. Твърде вероятно е в един момент да се окаже, че животът е минал, а вие сте успели да го проследите целия... отстрани.
Не, не се опитвам да ви предизвикам. Съмнявам се, че това изобщо е възможно.

Freeman

Справочник на компютърни клубове

Име на клуба	Град	Адрес	Телефон	№ PC	Конфигурации	лв/ час	Екстри
Аксел	София	жк. Сердика бл18а, вх.В		12	Celeron 300 64MB RAM		Headoff Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" N64	665521	76	Celeron 500/ 128MB RAM TNT2-ULTRA/ 19" CTX	1лв.	бар, климатик, Инт., нон-стоп
Тъпото	София	ул "Стара Планина" 12	9867685	10	Athlon 600/ 128MB RAM/ Riva TNT2-Pro/ 15"	1лв Ga. 4лв. HT	сканиране,печат Инт., нон-стоп
AGE	София	жк. Лагера ул. "Баба Илийца" 2	9549673 543179	25	Celeron 466/ 64MB RAM Voodoo3/ 17" Hansol	1лв. 5лв.HT	БАР, климатик, Инт., нон-стоп
Club WWW	София	ул "Черковна" 61, ул. Оборище срещу ДСК	088/372638	13	Celeron 400 64MB RAM TNT2-32MB/17" Monitor	1лв Ga. 2лв Int.	бар, климатик, Инт., нон-стоп
Cyber Zone	София	ул. "Раковски" 149	9866681; 088/662125	7	Pentium III 700 64MB RAM GeForce 2 SONY 19"	1,3лв. 5лв.HT	Headoff Direct!
Diablo	София	бул "Христо Ботев" 46	9867471	18	PIII 650 Mhz, 128 MB RAM, GeForce 32 MB DDR	1,1лв.	Headoff Direct!
Fun Club	София		707369	8	Celeron 300 64MB RAM TNT2 17" CTX	1лв. 5лв. HT	Headoff Direct!
Headoff Gaming Club	София	ул. "Стефан Караджа" 7 Б	9875408 088/231705	20	Duron 700 128MB RAM Voodoo 3 17" Monitor	1,2лв	Headoff Direct!
PC Mania Club	София	ул. "Люлин планина" 16	513608	12	PII 400 64MB RAM TNT2 17" Monitor	0,9лв.	Headoff Direct!
"Виртуален свят"	Бургас	ул. "Вардар" 1		84	Celeron 460/ 64MB RAM Voodoo 3/ 19" Hansol	1лв.	Headoff Direct!
Корубата	Бургас	жк Славейков, бл 59/60		40	Celeron 460/ 64MB RAM Voodoo 3/ 19" Hansol	1лв.	Headoff Direct!
ZOOM	Варна	ул. "Опълченска" N20	052/691361	13	8бр. PII 350 64MB RAM Banshee/17" + 5 Internet	1,2лв G 1,5лв I	бар, климатик, Инт.,
STYLE.NET	Асенов-град	ул. "Цар Иван Асен" N34	0331/21229	20	PII-466/ 64MB RAM/ Voodoo3-2000/17" KFC	1лв. 0,5 HT	бар, климатик, Инт., нон-стоп
Киберия	Разград	ул. "Венелин" N24	084/21596 084/35048	8	Celeron 466/ 64MB RAM/ Riva TNT2/ 17" Monitors	1 игри 2 Инт.	бар, нон-стоп, Интернет,**VIP**

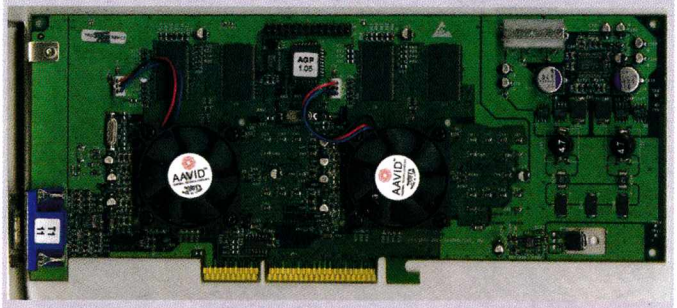
НОВИНИ

3DFX ЗАКРИТА

Новина номер 1 за този месец е вестта за закупуването на част от 3Dfx от основния им конкурент nVidia. Става дума за правата върху всички патенти свързани с производството на видеокарти, както и търговските марки Voodoo и 3Dfx. За удоволствието, Nvidia заплаща 70 милиона долара и 1 милион акции (около 42 милиона долара). Прекратяват се и всички дела, които двете фирми водеха една срещу друга.

Всички служители на 3Dfx остават на улицата от началото на 2001 година, а в момента се търси купувач на завода на фирмата в Мексико. Самата 3Dfx обяви, че изтегля от продажба всички модели видеокарти и преустановява техническата поддръжка за тях. Група бивши-служители от Ирландския клон на 3Dfx веднага образуваха фирма x-3Dfx (www.x3dfx.com). Те обявиха, че ще поемат функциите на поддръжка на картите от фамилията 3Dfx, но има вероятност и тази компания да се закрие. Този път поради възбудени съдебни дела срещу нея.

Как се стигна дотук? 3Dfx бяха фирмата, която първа успя да пусне 3D-ускорител на пазара през 1994 година и по този начин революционизира пазара на видеоконтролери. След Voodoo 1, последва Voodoo 2, което също даваше безкомпромисно качество на картината и невероятна производителност. По това време nVidia пусна първото си RIVA, но тя с нищо не показа, че може да детронира Краля. 3Dfx властваше над този сегмент от пазара със смазващо предимство. Проблемите започнаха да идват от изоставането на картите в технологично отношение и лошото управление на компанията. Voodoo-тата винаги бяха една крачка зад nVidia - първо нямаха 32-битов цвят, не можеха да обработват големи текстури, а най-накрая нямаха хардуерна поддръжка на Transformation & Lightning (технология, която ще бъде използвана във всички нови заглавия). Де факто увеличаването на производителността напоследък идва от паралелната работа на повече графични чипове, а не от по-добра технология. Всичко това даде отражение на пазара и nVidia успяха да завземат лидерската позиция на 3Dfx. Нещо повече, те изместиха компанията и от тльстия договор с Microsoft за доставка на графични чипове за новата конзола - X-Box. Именно по силата му, nVidia вече е взела над 200 милиона долара като аванс от редмъндския гигант, което е сериозен финансов ресурс. Кои са останалите играчи на пазара на 3D видеоконтролери? ATi и Matrox отдавна са позагубили позиции там. Radeon е първата успешна геймърска карта на ATi от доста време насам. Това неминуемо ще направи борбата с nVidia адски сложна. Matrox винаги са се целили към професионалната ниша и техните продукти не могат да се похвалят със същото отношение цена/производителност. nVidia се оказва монополист в тази ниша от пазара. А както ни учат учебниците по икономика, монополиста винаги ощетява потребителя. При такова пазарно положение се работи с по-голяма печалба т.е. очаквайте цените на видеокартите да не падат много. Освен това nVidia нямат голям интерес да бълват нови и нови карти всеки шест месеца както досега - няма смисъл да се конкурират сами себе си. Доказателство за това твърдение е и новината, че новите GeForce 3 карти (с чип NV20) ще се появят към края на Февруари, а не в началото на годината, както бе обявено преди време.



БЕЗ DRIVER 2 ЗА PC

Любителите на Driver няма да могат да играят втората част на играта, на персоналния си компютър. За сметка на това играта ще излезе за почти всички конзоли, които се предлагат на пазара (и естествено PlayStation 2). За съжаление, това не е единственото заглавие, което няма да бъде видяно на монитор за следващата година.

НОВА DUNE ИГРА

Не, не става дума за Emperor на Westwood. Dune ще бъде екшън-адвенчър игра, която предстои да излезе през септември 2001год. Нейни разработчици са Cryo и Widescreen Games. В Dune ще влезете в ролята на Пол, синът на Дюк-а на Къщата Атреидес, който прекарва две години сред Фремените, за да получи тяхното доверие. Очаквайте повече информация на страниците на списанието.

ЩЕ ПРАВЯТ ТЕЛЕВИЗИОНЕН СЕРИАЛ ПО NOCTURNE

Ако ужасите на компютърния екран не са ви достатъчни, то една хитова компютърна игра, спадаща към хорър-жанра, се запътва към телевизионния екран. Gathering of Developers продадоха лиценз на филмовото студио Collision Entertainment за създаването на телевизионен сериал по Nocturne. Пилотният сериал ще се появи следващата година, като снимките ще започнат през февруари, и ще разказва за приключенията на група правителствени агенти които разгледват свръхестествени явления през 30-те години на този век. Collision Entertainment е фирмата, която е закупила права и за производството на филм по компютърната игра American McGee's Alice.

MOTORHEAD 2 НЕ СЕ ОЧАКВА ЗА PC... МОЖЕ БИ

Дизайнерското студио Digital Illusion обяви че вече разработва продължение на най-популярната си игра Motorhead. Motorhead 2 ще се появи за конзолите от ново поколение, като вече се носят слухове и за версия за PC. От Digital Illusions отказаха да потвърдят възможността Motorhead 2 да излезе и за PC, като напомниха, че ако това стане играчите ще бъдат зарадвани с нещо повече от директна конверсия. Motorhead 2 ще се появи по магазините към края на 2002 година.

THIEF 3 ВСЕ ОЩЕ В РАНЕН СТАДИЙ

Eidos и Ion Storm пуснаха първа информация относно разработката на тактическия екшън Thief 3. В момента играта още се намира в твърде ранен стадий - изгражда се дизайна и графичната платформа, която ще бъде използвана, като скоро се очаква да бъде създадено и демо за вътрешно ползване (и както се случва винаги - ще може да го намерите нелегално из Интернет няколко дни по-късно) За Thief 3 се носят слухове, че играта ще се появи на пазара за другата Коледа, макар това да е малко вероятно.

ИЗЦЕПКИ И ТАЗИ ГОДИНА НА НАГРАДИТЕ CODIE

И тази година бяха определени финалистите на 16-тото годишно раздаване на наградите Codie за достижения в областта на софтуера. Официалната церемония ще се състои на 12-ти март 2001-ва година в Сан Диего но както винаги благодарение на меко казано "противоречивите" методи за оценяване, игрите, които ще получат статуетките пораждат повече съмнения, отколкото наистина отразяват някакви амбиции за достоверност.

Но убедете се сами:

Най-добър екшън, приключение и аркада:

1. Mickey Saves The Day 3D Adventure / Disney Interactive
2. The Emperors New Groove / Disney Interactive
3. Crimson Skies / Microsoft Corporation
4. M&Ms: The Lost Formula / Simon & Shuster Interactive
5. Nox Westwood Studios

Най-добра спортна игра

1. Links 2001 / Microsoft Corporation
2. PGA Championship Golf 2000 / Sierra Online
3. SimPlayer Baseball / SimPlayer Sports

Най-добра стратегия и симулация

1. Combat Flight Simulator 2 / Microsoft
2. Return of the Incredible Machines: Contraptions / Sierra Online
3. Ground Control / Sierra Studios
4. Homeworld: Cataclysm / Sierra Studios
5. Red Alert 2 / Westwood Studios

ЧАКА НИ RTS ОТ БРАЗИЛИЯ

Take 2 Interactive обявиха, че през Януари ще издадат Outlive - стратегия в реално време, разработена от бразилската фирма Continuum Entertainment, което се очертава като латиноамерикански дебют на игралната сцена. Според информацията, която имаме, в заглавието ще става въпрос за две различни раси, три кампании, 40 карти и повече от 20 бойни единици. А, и сносен мултиплейър - за до 16 души.

DIGITAL SOAPBOX РАЗРАБОТВАТ МИСТЕРИОЗЕН КУЕСТ

Digital Soapbox пусна сайт на своя нов куест, който все още е забулен в мистерия. На сайта се очаква да се появят новини и информация, кадри от това очаквано заглавие, както и демо, когато бъде завършено. Макар тази новина сама по себе си да звучи мистериозно, това което стопля душите ни е, че куестовете все още не са мъртви.

http://www.digital-soapbox.com/thegame

CDV ВЕЧЕ РАБОТЯТ И НАД РАЗШИРЕНИЕ НА SUDDEN STRIKE

CDV Entertainment още не са видели своята игра Sudden Strike по магазините, а вече се говори за продължение, което не само ще запази всички нови единици в играта, но и ще добави нови, нови терени, възможности и подобрен изкуствен интелект, както и редактор на мисии. От разпространителите SFI потвърдиха, че разширението на Sudden Strike ще последва веднага появата на Sudden Strike по магази

ните в началото на другата година.

КНИГА ПО ALPHA CENTAURI

Firaxis Games ударихa златната мина с Alpha Centauri и историята на човечеството в далечния космос вече излиза от компютърния екран. От фирмата на Сид Майер обявиха издаването на серия романи по Alpha Centauri, първият от който ще се появи до месец по книжарниците отвъд Атлантика. Книгата се нарича Centauri Dawn и ще се продава за 6.50 долара. Поръчка може да направите и от сайта на Firaxis, където има откъси, естествено на английски език.

DREAMCATCHER ЗАВЪРШИХА RIDDLE OF THE SPHINX

DreamCatcher обявиха, че новият куест на Cryo Riddle of the Sphinx ще се появи в американските магазини точно за Коледа. В това приключение напорист археолог, който изследва тайните катакомби пот египетския сфинкс, открива на древен манускрипт, с което той освобождава древен демон, заплашващ света. Естествено целта на играта е да се унищожи това зловещо създание, и тази чест се пада на играчите, в ролята на най-близкия приятел и колега на злочестия изследовател. Играта използва класическата за Cryo Omni3D графична платформа, представяща 360° панорамни сцени. Новост в енджина на куеста са предвидените възможности за игра от глухонеми.

ПОДПИСКА: ИСКАМЕ SiN !!!

Сензационно, в Ritual Entertainment постъпи он-лайн подписка от над 3000 играчи, които настояват фирмата да създаде продължение на големия си 3D екшън хит SiN. Подписката е събрана за по-малко от 48 часа и това явно е накарало дебелите глави в Ritual да се замислят, защото от фирмата веднага успокоиха фенската страст с изявлението, че макар че има някаква надежда, фирмата още не е готова да се хвърли в това начинание. Особено окуражаващо рамо на идеята обаче дават не толкова феновете, колкото успеха на видеофилма по играта, SiN The Movie, създаден от ADV Films.

SIERRA СЕ ПРЕБОРИ ЗА "ГЛАДИАТОР"-А

Sierra и Havas спечелиха поредната гладиаторска битка с конкуренцията и се сдоби с лиценз за производство на компютърна игра по кинохита, Gladiator. Лентата се появи по кината през Април и разби всички рекорди по продажби на DVD дискове. Засега какво ще представлява играта не се знае, но не очаквайте нещо смилено - шансовете се наклоняват в конзолно-ориентиран екшън, който ще предостави пиршество на сетивата (а ума?)

SILVER LIGHTNING ВЪЗКРЕСЯВАТ ДРЕВНОТО ЗЛО

Silver Lightning обяви, че нейният екшън хит от 98-а година Ancient Evil е на път да се сдобие с продължение. Ancient Evil 2 ще е много по-голям като игрово пространство, ще съдържа много повече открити терени, както и нов графичен енджин, обещаващ всякакви екстри, нови оръжия и бонуси. Играта ще се появи през февруари, като Ancient Evil 2 ще се продава предимно по Интернет. Авторите обещават много скоро и демо на играта.

DEATHROW
ЗАТВОРНИЧЕСКА ЕКШЪН-ДРАМА В 3D

Нов триизмерен екшън се задава на хоризонта - Deathrow от Worldbenders. Играта обещава да предложи шокиращ сценарий и невероятна гледна точка - действието ще се развива в затвор, а играчът е един от мнозината, които очакват своята присъда - смъртното наказание. Авторите обещават невероятни садизми и мъчения, а отгоре на всичко играта си има холивудски сценарист за междинните кадри, които ще са базирани на енджина на играта и ще предложат "неповторимо емоционално изживяване". За първи път игра ще предложи реалистични кадри на смъртно наказание. Бррр...

Повече информация авторите на Deathrow обещават след 20-ти декември, като разработката ще започне през февруари идната година. Дотогава, посетете сайта на дизайнерското студио.

http://www.worldbenders.org

OZZY OSBORNE НАПОМНЯ ЗА СЕБЕ СИ.

iROCK Entertainment пусна допълнително информация относно триизмерния екшън Ozzy Osborne Game, посветен на известната музикална звезда. Фирмата в момента работи с променлива скорост и играта се забавя относително, като официална дата не е известна, но от iROCK обещават огромни отворени пространства и прекрасна графика, както и - за разлика от игри като Kiss - сериозно присъствие на музикалната звезда в озвучаването на играта. Иначе, подобно на Kiss, обстановката е готическа, има един голям лош злодей който въобще не иска да умира, а вашата цел да си купите игр... т.е. да го убиете.

PROJECT THREE ГОТВЯТ DVD КУЕСТ

Датският разпространител Project Three обяви че закупува правата над разпространението на куеста Schizm, създаден от полската фирма LK Avalon. Играта се разработва вече повече от 2 години и ще се появи на пазара през февруари идната година. Тя ще е една от първите игри използващи формата PC-DVD, като ще бъде издадена и CD версия на четири компакт диска, използваща компресирана графика и орязано видео. Става дума за колосален продукт, разпростиращ се на над 10 ГИГАБАЙТА обем, използващ 360-градусови панорамни картини, триизмерен звук с атмосферни ефекти, огромно количество видеоклипове със снимани персонажи и над сто локации из фантастичен свят, създаден от австрийския известен писател Теранс Доулинг. Това е втората подобна игра създавана от LK Avalon, след проекта Reah за Project 2 през 1998 година.

CINEMAWARE ОБЯВИХА ROBIN HOOD

Ветераните от Cinemaware обявиха, че връщат към живот класиката от 1886-та година Defender of the Crown, която за онези времена се продаде в над един милион копия. Новата игра носи заглавието Robin Hood и ще е напълно различна, като наместо ролята на борещите се за короната английски владетели играчите поемат тази на Робин Худ. Именно Робин трябва да бъде този, който ще спаси Англия и ще донесе мир на изтерзания народ. Играта е странна смесица от походова стратегия и аркадни елементи, в които "принцът на крадците" трябва не само да краде от богатите и да дарява бедните, но и да превзема замъци, да участва в дуели и рицарски турнири. Коктейлът от историческа неправдоподобност с епичните размери на Robin Hood обещава да предложи наистина голямо развлечение на собствениците на PC и конзоли.

Robin Hood ще се появи на пазара в средата на идната година.

OBI-WAN НЯМА ДА СЕ ПОЯВИ ЗА PC

Мрачни новини за не-конзолно-ориентираните фенове на Star Wars - LucasArts спряха разработката на Obi-Wan за PC. Причината - "недостатъчната мощ и технология" на добрия стар Pentium. Obi-Wan ще бъде издадена само за конзоли от ново поколение като PS2, X-Box и т.н. Надеждите за PC потребителите си остават договорите на LucasArts с Verant (Star Wars On-Line) и BioWare (Star Wars Myths RPG).

MIRCROPROSE ХАКНАТИ!

Някой хакер след голямо запиване явно е сбъркал сайтът на Microsoft с този на Microprose, защото Microprose бяха хакнати преди няколко дни от групата, назоваваща се "dhc". Посетителите на сайта наместо реклама на новите игри на компанията, притежавана от гиганта Hasbro, откривали стихотворение, връзка към сайта на dhc и подигравка със системния администратор на фирмата, което звучи така "Admin: Please e-mail me about how I got in." ("До администратора: Прати ми електронна поща за да ти кажа как влязох.")

Както Hasbro, така и Microprose отказват коментар над случилото се, но предположенията са че хакерът е уволнен програмист на компанията.

LASER ARENA - ЛАЗЕРИ И СРАМ!

Дизайнерското студио 2015, създало успешното допълнение към играта Sin, издаде нова игра, наречена Laser Arena. Става дума за вариация на популярната на Запад тренировъчна игра, изпълнена в компютърен вариант с минимално усърдие от страна на създателите на играта. Най-сензационното в Laser Arena е, че тя използва модифициран QUAKE 1 енджин, който в момента е повече от анахронизъм, покрит с праха на повече от 3 години. Независимо от това обаче, авторите се надяват да спечелят достатъчно, за да могат да предложат и QUAKE III вариант, след като в момента използват последния за екшън заглавие под егидата на Electronic Arts.

http://www.trainwreckstudios.com/

ВЛЕЗ В ЕКШЪНА!

3Q, фирма занимаваща се с motion-capture технологии в областта на компютърните игри, обяви продукта си Q Clone Generator - специален скенер с който играчите могат да си създадат свое триизмерно изображение, което да генерира техния образ с фотореалистични текстури и след това създаденото копие да е използваемо в триизмерни екшъни като QUAKE III Arena и Half-Life Opposing Force. Хардуерът използва безлазерна технология, която позволява да се създаде триизмерно изображение за по-малко от осем милисекунди, след което играчите могат да се позабавляват с добавеният софтуер, който може да промени възрастта им, да добави нова телесна структура, и дори белези и татуировки - задължителни за всеки самоуважаващ се киберворин.

3Q наистина отварят нови пространства за компютърните игри. Друг е въпросът, че цената на Q Clone Generator с нейните 5 цифри все още е недостъпна за редовия играч дори и в белите страни.

SERIOUS SAM ОБЕЩАВА ЛЕГИОНИ ОТ ПРОТИВНИЦИ!!!

Croteam пуснаха допълнителна информация относно своята нова триизмерна екшън игра Serious Sam. Освен обещания за наистина добър изкуствен интелект, който в момента се тества изключително сериозно, нови възможности за контрол над персонажа и доработката на визуалната част на играта, от Croteam заявиха гордо, че играта ще може да представи толкова много чудовища наведнъж, че да засенчи не само игри като Kiss, но и дори класика като Doom. Играта ще съдържа уникални по размер карти с огромни отворени пространства и сгради. Една от тях, наречена Metropolis, ще съдържа над 1000 чудовища в САМО ЕДНА КАРТА, разбивайки на пух и прах Doom II, в която има точно 3735 чудовища на всичките 32 игрови нива, при това в най-труден режим на игра. По данни от фирмата, само тази карта ще изисква над два часа игрово време от професионалист.

ВъпроСчеТо на РаботИЛничкаТА

Здравейте и Честита Нова Година от нашия сплотен колектив, който подготвя тази страничка. Бихме искали да ви желаем ви това, което вие бихте си пожелали на самите себе си. Стига толкова със сантименталностите. Да минем към деловите въпроси.

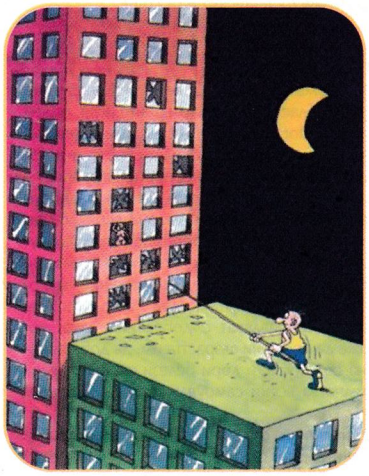
От e-mail-ите и писмата, с които ни бомбардирахте и този месец се видяха две неща. Първо - мнозинството от вас се оплакват от лесните напоследък загадки и второ - зачестиха нескопосани опити за измама. Драги чийтъри, ако си мислите, че ако пратите пет писма с един същи отговор, но с различен подател, ще се увеличите шансовете за печалба, жестоко се лъжете. Тези участници бяха дисквалифицирани и не участваха в жребия. По принцип има много лесен начин да се проверят, дали изпращачът на e-mail-и е един и същ, така се надяваме за в бъдеще тази практика да понамалее. Пък и наградите (поне засега) не са толкова големи, за да си правите труда. Приключваме с неприятната тема и преминаваме към нещо далеч по-приятно - късметлията от миналата загадка. Отговорът й е 1 лък се разменя за 5 стрели, а жребият посочи Галина Иванова. Оказва се, че все пак ни четат и същества от нежния пол. Поради интересния ник на победителката, ще я помолим от страниците на списанието да ни се обади, за да й предадем наградата лично :).

А, сега време е за новата чуденка. Този път се борите за едногодишен абонамент за Gamers' Workshop с диск. Ето и условието на загадките, с които ще трябва да се сборите този брой.

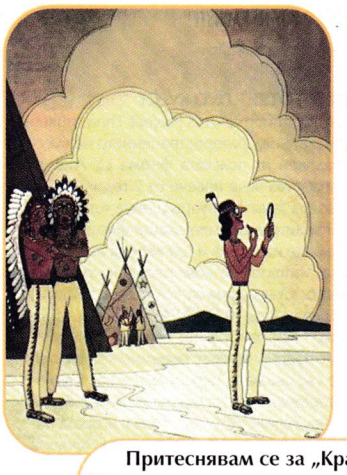
1. В математиката съществува така наречения магически квадрат. Това е геометрическа фигура разделена на клетки, като във всяка една от тях са разположени числата от 1 до 9/16/25/36 (в зависимост от броя на клетките). Особеното при него е, че сборът на числата по всички страни и главните диагонали е едно и също число. Дайте пример за поне един магически квадрат с размери 3 на 3 клетки (т.е. трябва да разположите числата от 1 до 9).

2. Г-н Иванов има две деца, като се знае, че едното от тях е момче. Каква е вероятността и другото да е момче? Г-н Петров също има две деца, но се знае, че по-голямото от тях е момиче. Каква е вероятността и другото дете да е момиче?

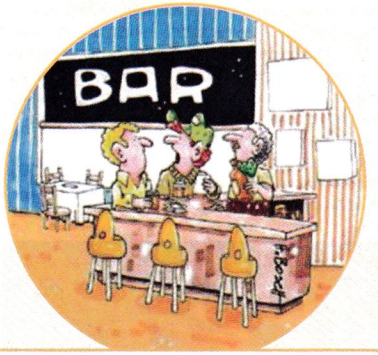
Пращайте отговорите си на адрес: ***София 1000, ул. „Гурко" 34, вх.2,ет.2 „за редакцията на сп. Gamers' WorkShop"***
или на електронна поща: workshop@netbg.com. **Краен срок за подаване на решения: 17 януари за писма и 20-ти за e-mail-и**



Напразни усилия на любовта..



Притеснявам се за „Красивия Бик". Твърде много време отделя за бойната си украса.

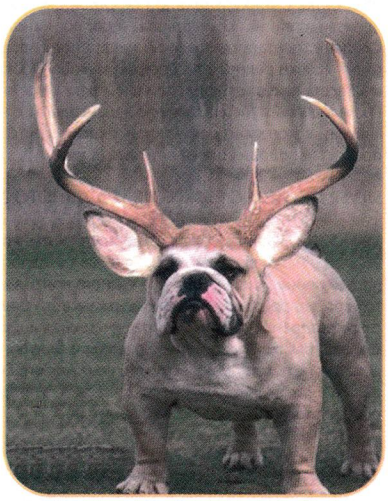


А ето на тази снимка е бившата ми жена в бившата ми кола до бившата ми къща с бившия ми най-добър приятел...

Честита Нова Година!

Да даваш бомбето, че иначе....

Броят на рогоносците непрекъснато се увеличава



Дочувате ли дрънчането на коледните звънчета? Ако това изречение ви звучи малко странно, значи отново са ни забавили в печатницата или пък сте си купили списанието прекалено късно. Всъщност това няма много общо с темата на следващия тест, която е ставате ли за Дядо Мраз? Разбира се, не става дума за това да си пуснете дълги бради, да ги боядисате в бяло и да си отгледате голямо бирено коремче. Това всеки го може. Да бъдеш Дядо Мраз е нещо много повече от това. Дядо Мраз е състояние на духа, начин на възприятие на света, парадигмата, която ... (следващите редове са цензурирани поради полудяване на доброволците, които четяха теста). Предполагам, че малко съм ви досадил с това пространно обяснение, но целта е да ви накарам да станете съпричастни към Дядо Мраз-овските философските течения. И така, въоръжете се с лист и молив и започвайте теста.

1. Привечер е. Разхождате се из заснежените пътеки на родното си място. Вятърът яростно плющи по дрехата ви. В далечината забелязвате две фигури. Те пристъпят бавно към вас. Какво правите?

а) Отивам до премръзналите сирачета и се опитвам да ги сгрея с добра дума. Ако имам и нещо по джобовете си, ще им го дам, за да се почувстват по-щастливи

б) Притаявам се в мрака и изваждам снайпера. Ако това отново е номер на терористите жестоко ще съжаляват

в) Продължавам по пътя си. Няма да ми се случи нищо лошо

г) Ще загладя перчема, ще се напръскам още малко с парфюм и ще отида да погледна няма ли някоя нимфа, която да се очарова от моята шармантност.

д) Сърцето ми се свива, когато ги нападам в гръб и грациозно впивам зъби в шиите им. Страдам, докато техните тела безропотно се отпускат на земята. Но нищо не мога да направя - гладен съм

2. 31-ви декември. Обаждат се ваши познати и ви канят на купон по случай новата година. Вие :

а) Грижливо натоварвам всички подаръци, които съм напазарувал за приятелите ми и отивам. Колко ли ще се зарадват, като си ги получат?

б) Разбира се, че отказвам. Единствените масови прояви, които посещавам, са сбирките на нашата антитерористична група. Останалото е за смешниците.

в) Естествено, че приемам. Голям купон ще падне. Към 12 без нещо ще се вържем в Мрежата и ще честитя на всичките си приятели новата година.

г) Ще разбера дали има достатъчно свободни мадами и ако не е така, ще завърти няколко телефона, след което ще празнуваме цяла нощ.

д) Ще се извиня най-учтиво, но ще откажа. Знаете ли, не обичам много-много светлината

3. Какво превозно средство използвате?

а) Шейната

б) Това е строго засекретена информация, няма да можете да ме накарате да я кажа

в) Ами най-вече градския транспорт. Още не мога да имам шофьорска книжка, но татко ми двав понякога да направя едно-две кръгчета.

г) Такси, че какво друго. Това е най-удобният транспорт. Иначе колата трябва да я паркираш, да й трепериш, пък й говорят че трябвало и специална книжка да имаш.

д) За какво ми е превозно средство като мога да летя или поне да прехвърквам на малки разстояния

4. Как бихте описали вашия дом?

а) Голяма, добре осветена къща, а в нея денонощно кипи работа. Малко е студеничко, но какво да се прави - такива са географските ширини

б) Ако успееш да минеш през тритонната врата и се преобориш с лазерната защита ще видиш спартанска обстановка. Най-богато украсената част от стаята представлява табло, на което съм окачил любимите си играчки - Desert Eagle и един оригинален Калашников.

в) Ами най-обикновен апартамент. В моята стая е компютъра, уредбата и една купчина списания.

г) Огромна стая с многоцветни лампи а по стените са налепени снимките на всичките ми завоевания. Имам грамадно вибро легло, както и един шкаф пълен с разни джунджурийки, в случай, че ни се прииска нещо по-екзотично

д) Стандартен черен паралелепипед, с прекрасен траурен креп по него. Не е нищо особено, но съм привързан сантиментално към него.

5. Как влизате в къщите на хората?

а) Едно време влизах през комина, но напоследък ми се налага да обмисляш алтернативи маршрути - много тесни почнаха да ги правят, та на няколко пъти се заклещвах

б) През стената. По принцип винаги правим план, откъде е най-добре да се мине, но все така става, че влизам заедно с тухлите и мазилката.

в) През вратата, естествено. Освен ако не става дума за някоя компютърна игра. Ако съм я играл, ще ти помогна, кажи за какво става дума.

г) Хе, хе. Това е малко неудобен въпрос. При специални случаи съм се промъквал през балкона, или прозореца (ако нейните родители не разрешават). Иначе предпочитам добрите стари врати.

д) През прозореца, тъй като обичам да бъда незабелязан. Не обичам да се храня докато наоколо има тълпи от хора.

6. Какво е отношението ви към борбата за световен мир?

а) Много интересен въпрос, млади човече. Аз съм подготвил един меморандум по въпроса, ще взема да ти го прочета...

б) Не ставай смешен, докато ме има мен, тероризма няма да спре, а дотогава за какви глупости си седнал да ми дрънкаш.

в) О, я се бегай оттука. Стига дрънка глупости

г) С удоволствие ще посетя конференция на подобна тема, стига да има достатъчно жени там.

д) Странни същества сте вие хората. Сами си създавате проблеми. Това не биваше да го питаш ААААААААааааааааааааАААААААААоооооо.

Драги читатели, по незнайни причини, анкетьорът ни така и не се завърна след това интервю. Единствените следи от него бяха пръстите, останали върху диктофона, който някакъв елегантен господин донесе в редакцията. Ако имате някаква информация, къде може да се намира той, моля обадете ни се. НАГРАДА!

Ако преобладават отговори А

Та вие сте съвсем истински Дядо Мраз. Просто не мога да повярвам, че сме успели да намерим подобен екземпляр. Чухме, че видът е бил изчерпан много отдавна от всички магазини. Ъъъ, знам че може би е малко късно, но ще може ли един по-голям хард диск за следващата година и повечко RAM, както и нов монитор. Еееей, къде побягна?

Ако преобладава отговори Б

CounterStrike така ви е изпил мозъка, че единствените подаръци, които сте склонни да правите са под формата на летящо парче олово. Поради тази причина, ще бъдем много признателни, ако ни пропуснете в списъка с наградените за тази година. И не, не идвайте в редакцията, за да ни благодарите. Някак си сме странно привързани към стените си. Особено към носещите такива.

Ако преобладават отговори В

Типичен представител на младото поколение (това пък колко тъпо прозвуча - бел гл. Редактор. Да вземеш да го промениш, че ще ти стопя заплатата още на половина), вие сте по-склонни да приемате, отколкото да правите подаръци. По принцип сте си непукист, така че ако някой нещо почна да мрънка по този параграф, няма да се впечатлите особено много.

Ако преобладават отговори Г

Мда, разгонени сме а? Смятаме, че единственият подарък, който някой, някога иска от нас е това дето го имаш между краката? Нямам думи. Ще спомена само, че по света има и доста мъже, не само жени. Ама като те гледам, не подбираш много...

Ако преобладават отговори Д

Ех, бедни ми Разиеле. Терзаеш ли се, зарад' твоята вампирска същност? Трудно е човек, имах предвид вампир, да избяга от природата си. Твоите подаръци представляват две малки дупчици на шията. Като, като ... а, я виж, същите като моите.

Хм, Giants!...
Седя, покрил с ръце лицето си, а пръстите ми се опитват да извадят очите от очните ябълки. Под предлог, че ги масажират. Овладявам ги преди да съм разрушил съвършенството на фейса си. Не, че жените ще ме харесват по-малко. Не се гаси, туй що не гасне. Това, което прави един мъж такъв, е скрито на няколко сантиметра по-навътре, но все пак защо да развалям удоволствието на Господ. Който, сигурен съм, е сложил ръка на челото ми и ми се наслаждава всеки ден. Днес обаче, едва ли остава доволен от това, което вижда. Адски, кански съм изморен...
Играя Giants... Giants!
Ставам и отивам до банята. От огледалото ме гледа някакъв кошмар. Не успявам да видя бяло в очите си. Белезникаво-кафява мътилка, проряза от кървавата червенина на възпалени капиляри го е заместила. Умората е отцедила всичко човешко в мен. Черни сенки като алчни пиявици са се впили в кожата ми. Приличам на зомби. Пълня шепите си с ледената зимна вода и се опитвам да пооправя пораженията в мозъка си. Не съм спал като хората повече от три дни...
Играя Giants... Да, Giants!
Връщам се и се взирам във врага. Пребледнял е като платно. Хм, ще ми се. Той винаги си е изглеждал точно така. Бялата страница! Пули се насмешливо насреща ми, предизвиква ме да надупча снежната й снага с черните рани на мислите си. Малка, нагла мръсница! Нима не знаеш, че чистота и невинността на такива като теб възбуждат развратните графомани като мен. Ето ме, сега ще си го получиш...

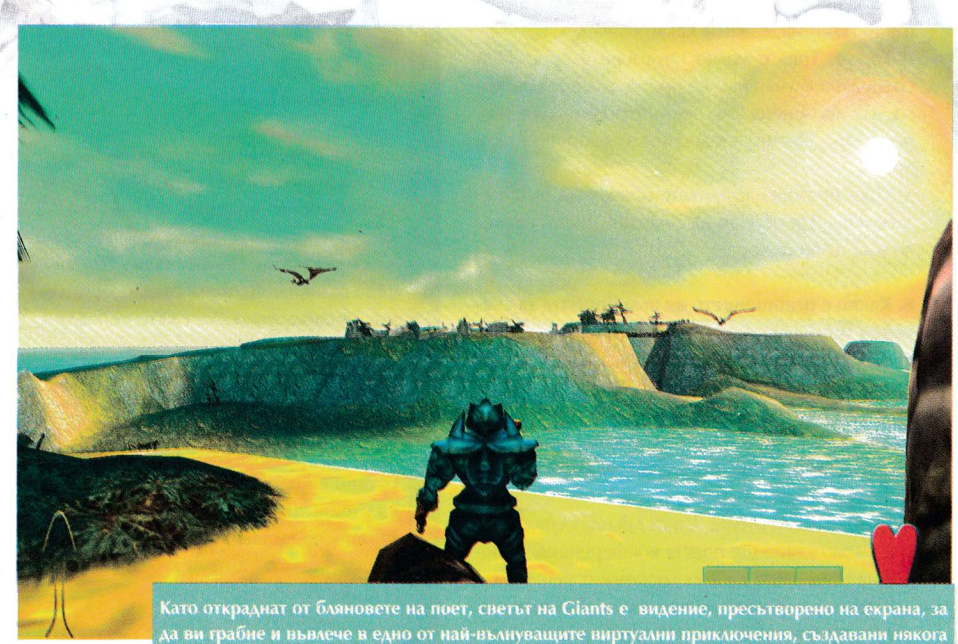
GIANTS

CITIZEN KABUTO

Част Първа: Сговорна дружина планина повдига

Имало едно време 128 близнака. Те, от своя страна, си имали приятелка - Ривка Ултрата. Някои й викали и Три-нитро-тулуолката (що-то била много бомбастично гадже), накратко ТНТ. Всички те работили за 300 килограмовия Херц-ог Селерон, властващ над скромното си владение Акорп, шеговито наричано Дъното, с доста лека ръка. Вълшебна била земята там, давала сили и живот. И така, живели си всички щастливи, докато, незнайно откъде, един ден върху малкото владение се стоварил великан. Напрегнали мишци 128-те близнака. Напрегнала мишци Ривка. Напънал се и Селерон. Помагало доколкото можело и Дъното. Едва-едва го отлепили от земята. Като планина тежала мускулестата грамада. Гледал ги, гледал местният бог Свободко и люто се ядосал. С един замах затрил Акорп от географията. Домъкнал отнякъде друга земя, още по-вълшебна, още по-силна и я стоварил на неговото място. Зовяла се Интел - Фик. Изгонил тлъстия селянин Селерон и го заменил с фон Копърмайнд. С немско възпитание, дисциплиниран, спретнат. Той тежал към 900 кила, ама бил само мускули. За да не разсейва близнаците с късите си полички, махнал и Ривка, спазарил я срещу други едни 128 близнака и така станали близнаците 256. Вместо нея за надзирател нает ГЕ Силния. От Ривкиния род бил той, ама ново поколение - атлет, та чудо. И пак пуснал Гиганта. Скочила дружината, сграбчила го, сборила набързо чудовището, с лекота го повдигнала и що да види...

Над кристалната, изумрудена лазурност на безбрежен океан се е засмяло слънцето. Топлите му ласки галят вълните и се разпиляват на хиляди отблясъци по необятния гръб на стария исполин. На хиляди лъчисти усмивки. Вълшебно е. Горе небето е застинало в кротко великолепие. Вплетени в любовен екстаз, синьото и зеленото така и са пропуснали да забележат пастелно-златните облаци, покрили ги като пухкава завивка и почти скрили ги от света. Лек бриз лениво разклаща зелените пръсти на палмите, яхнали го, на ципестите си крила, се реят чудновати твари. Като мед, разлят върху картината на природното великолепие, хоризонтът е обгърнал нежно групичките скалисти островчета с мекото си сияние...
И само монотонният пляськ на мързеливия прибой...
Само редките, причудливи крясъци на странните хвъркати създания...
Само аз и съвършенството...
Ако щете ми вярвайте, но точно в този момент изпитах някакво странно умиротворение със самия себе, неконтролируем копнеж по разкрилия се пред очите ми свят. Този епизод от началото на Giants ще се вплете завинаги в шарката, изтъкана от ония моменти в живота ми, заради които един ден ще знам, че си е струвало да живея. Шарката, която ще изгражда и ръководи естетическите ми вкусове за години напред. Най-малкото що се отнася до игрите.
Вижте, не твърдя, че Giants е най-красивата игра (ако не беше Sacrifice щях), но в нея смисълът на думичката атмосфера напира като луда крава от всеки пиксел. Той е нагнетен, пресован и натикан с гравитационната сила на черна дупка във всяко стръкче, във всяко камъче, във всяка поричка от огромното туловище на Кабуто...
Ааа, Кабуто!... Ще стигнем и до него, разбира се. Но първо Мекарините:



Като откраднат от бляновете на поет, светът на Giants е видение, пресътворено на екрана, за да ви грабне и въвлече в едно от най-вълнуващите виртуални приключения, създавани някога

Част Втора: Петима Петко не чакат

Ветрееше се като парцал, подмятан от вятъра. Краката му описваха странни фигури, подхванати от законите на физиката. Всъщност не беше толкова лошо. Дори би бил страшен фън ако не беше болката в пръстите. Там, където прозрачният, куполовиден люк на атмосферния скутер ги бе затиснал при изненадващото си затваряне. Чувстваше ръката си като натегната до скъсване струна, докато развяващото му се назад опознаваше в детайли въздушното съпротивление. Напрегна мускули, притегли се и учтиво почука по купола. Вътре приятелят му се извърна, видя го и вечната му, учудена гримаса, отново окупира лицето му. Воят на вятъра му пречеше да го чуе какво казва, но добре можеше да чете по устните му: "Чупс, ай дид ит агейн..." После... Още преди дългото, протяжно, ужасено "Ооооооо" да се зароди в гърлото му, люкът отскочи нагоре. Внезапно освободено, тялото му политна назад сред каскада от премятания. Дебнещата своя час гравитация, стрьвно се нахвърли да го посрещне...

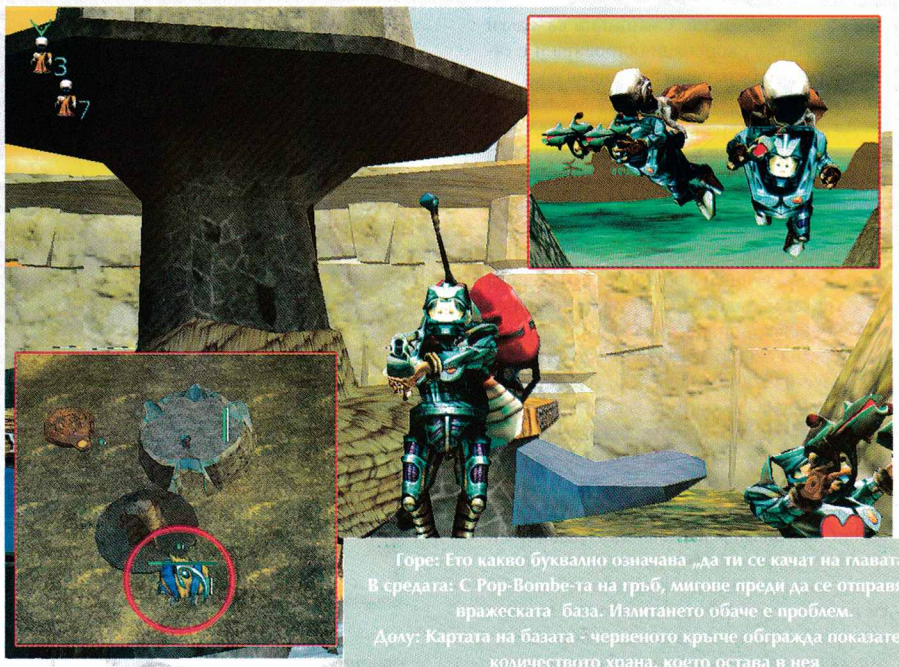
ТУП! С това, обикновено, завършва един стотина-метров плонж върху повърхността. Сегашното прозвучава с лек металически оттенък, но в общи линии болезнената квинтесенция на звука присъства с пълна сила. Но героят... не, ГЕРОЯТ ни, се надига! Поизтупва се! Отправя недвусмислена реплика към отдалечаващото си се приятелче, вади не знам откъде си британското(!!!) знаме, забива го в земята и...

Интрото завършва, а играта започва.

Редно е преди да продължа нататък да отбележа, че

Giants е разделен на три части (по една за трите страни в конфликта), различаващи се помежду си дотолкова, че с чиста съвест да мога да ви кажа, че е съставен от три игри, слети в една.

Ще напиша статията си в съзвучие с тази идея.



Горе: Ето какво буквално означава „да ти се качат на главата"
В средата: С Pop-Bombe-та на гръб, мигове преди да се отправя към вражеската база. Излитането обаче е проблем.
Долу: Картата на базата - червеното кръче обгражда показателяза количеството храна, което остава в нея

Играта е нацепена на огромно множество дребни мисийки с явната мисъл да се задържи интересът на играча постоянно прикован и да не му се позволи да се отегчи. За отбелязване е, че постигнатият резултат е фантастичен. Giants просто те кара да я поглъщаш. Казваш си: "Чакай да изиграя и следващата мисийка", после изиграваш и тази след нея и другата и... накрая не можеш да се познаеш в огледалото. Между много от въпросните мисийки, ще се насладите на междинните анимации (правени са с енджина на играта и не са толкова ценни като визия, колкото като съдържание), които ще ви просветляват относно хода на историята. Нито искам, нито бих могъл да ви я опиша с искрящия, естествен хумор, с който ще го направят за вас пичовете от Planet Moon. Ще ви разкрия само екзистенциалния минимум:

На път за курортната планета Майорка (хехе), група Мекарини попадат на странно място. Островът! Какви перипетии са станали причина за това не става ясно, но четирима от тях изчезват. Вие сте изпратени да ги откриете, приберете, върнете... ! (Пристигането ви го проследихме на горните редове и няма да се врьщаме на него.)

Ами това е то, вече сте в играта.

Какво ви очаква вътре?

На първо място две перспективи - First и Third person, както и клавиш, с който да ги сменяте при желание. Чака ви и най-естественото продължение на двете понятия - Shooter-а! Ще бъде ли достатъчно да ви кажа, че в почти всички мисии, ключов момент при преминаването им се явява унищожаването на една или повече вражески Казарми? Сами по себе си тези сгради са доста ячки, а фактът, че (по подобие на MDK) на мястото на всеки убит враг бълват нов, опитващ се да ви точне кръвчицата, усложнява значително реализирането на една подобна амбиция? В самото начало на играта ще сте сами. Няколко мисии по-късно ще намерите първия от изчезналите, после втория, и така докато се съберете петима. Общо взето решението на проблема с управляването на толкова персонажи е решен перфектно. Останалите просто ви следват плътно и правят точно това, което правите и вие. Ако стреляте нанякъде, стрелят и те, раздвижите ли се, раздвижват се и те. Ако някой ви атакува, те веднага му отвръщат и общо взето го спукват от бой, освен когато не бъдат спукани самите те, разбира се, защото друго в Giants може и да липсва, но врагове дал Господ. За отбелязване тук е фактът, че другарите ви обладават известни реанимационни способности и ако бъдат тежко ранени успяват за кратко време да се възстановят (неизвестно къде) и отново се врьщат при вас. Но номерът минава само един-два пъти, след което умират. Ако това се случи не се коркайте - в следващата мисия ще ги намерите отново живи и здрави, все едно нищо не е било. Giants е преди всичко екшън. Авторите добре са вникнали в съдържанието на това понятие и са се постарали да не ви развалят кефа с допълнително усложняващи Геймплея условия като това да пазите на всяка цена подопечните си.

И макар стрелбата в Giants наистина да е в изобилие, за да съм напълно откровен, трябва да призная, че Геймплеят позволява понякога да си спестите сраженията. (Най-често това е свързано с обикаляне и търсене на алтернативни пътища за достигане до целта.) Онова, което няма как да си спестите са Смартитата. Обвързването ви с тях е неизбежно и е залегнало още в сцена

Долу: Силовото поле черпи от енергията на Jet Pack-а, но докато действа съм недосегаем за каквато и да е атака.
Горе: Нагледен пример за проблемите с Клипинга. В момента наблюдаваме какво става от другата страна на планината

рия на първата мисия. Смартитата са малки "педя-човечета", кореняци-островитяни с огромни глави и безкрайни претенции и капризи, които ще се принудите да удовлетворявате. Да доставите храна на баш-вожда да спасите жена му, после баба му, синът му и така нататък. От кого ли? От лошите, разбира се. Хм, на лошите ще трябва да им направите доста лоши неща в тази игра. Но за тях ще говорим по-късно, в Част Трета.

Заради това, че ще им позволите буквално да ви се качат на главите, Смартитата ще ви се отблагодаряват, предоставяйки ви нови оръжия и разни екстри по екипировката. Например ракетна раница (Jet Pack), турбо за нея (Nitro), специална маскировка преобразяваща ви във храстче и прочие. Кажи-речи всяка успешна мисия ще ви облагодетелства с по нещо ново. Арсеналът в голямата си част е познат: обикновен импулсен пистолет с безкрайни амуниции, картечница, ракетомет, гранатомет, самонасочващи се ракети, снайпер и прочие. Не можете да носите със себе си повече от четири оръжия обаче и в много от случаите ще ви се налага да избирате.

Мисля, че последните няколко изречения следва окончателно да са анулирали, витаещите в умовете ви въпросителни, свързани с жанра на играта. Нали така? При все това, да ви кажа, че Giants е просто един шутър, е все едно да ви кажа, че Тихия Океан се плацика в двора ми и два пъти годишно го изпразвам за профилактика. Тя е една изключително разнообразна игра и в това тепърва ще се убедите, когато стане дума за мисиите с Делфи и Кабуто. Що се отнася до частта с Мекарините, тук не само че има и мижави елементи на тактика (дотолкова, доколкото ще можете да командвате с няколко прости командички пичовете, които постепенно издирвате и спасявате и да използвате особеностите на терена по най-добрия начин), ами дори и на стратегия. В последната мисия, например, задачата ви ще се състои в това да си построите база. За да я изградите, първо ще ви се наложи да съберете пръснатите из нивото Смартита, които би трябвало да се заемат с градивната дейност. Би трябвало, защото... абе, така и така съм започнал с поговорките, нека ви кажа и още една: "Гладна мечка хоро не играе". Така и с вашите работяги - ако няма храна, малките мръсници ще лежат на тревата и ще смучат бира до припадък. Папото се "добива" от местния еквивалент на овцете (Wimp). Посредством отстрелването му, друг начин няма. Опитах с убеждение, не става. Самата база включва само четири сгради, три ъпгрейда и четири стени, които я превръщат в крепост. Най-важен според мен е Gift Shoppe-а, откъдето могат да се взимат (безплатно) оръжия и да се презареждат амуниции и здраве. Тук му е мястото да отбележа, че в предните мисии такива магазинчета се срещат из картата и именно от тях играчът се снабдява (също безплатно) с всичко необходимо. Неща като аптечки, муниции, оръжия или екипировка, намяткани абсолютно необосновано из нивата, в Giants няма.

Друга интересна сграда, появяваща се след ъпгрейд на основната (Pub) е Party House-а. Там Смартитата прекарват времето си поркайки, докато ви чакат да ги наемете за някоя работа. Такава би могла да бъде например поставянето защитни кули (до 5 наземни и 5 противовъздушни) на указаните от вас места. При желание ви е предоставена и опция да ги управлявате. Това става от Командния център и е последното нещо, което ще ви кажа за Мекаринската част на Giants, защото според мен вече знаете достатъчно за да се ориентирате в обстановката. А, което не ви е много ясно ще ви го подскажат снимките и останалата част от статията.

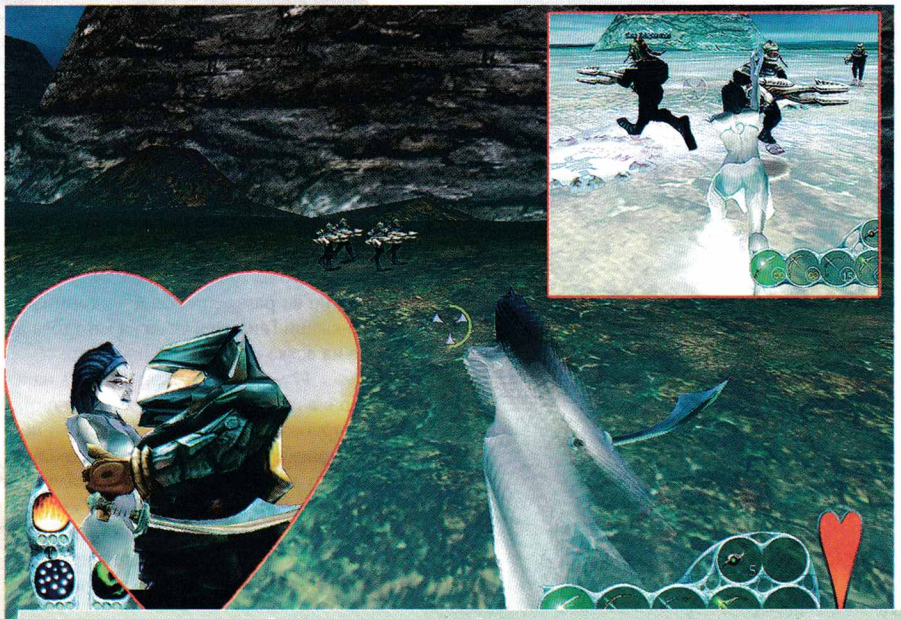
Запознайте се и със състезателното лице на Giants. Хубаво е да минавате между зелените лампи-шамандури или скоро ще ви дисквалифицират

Част трета: Храни куче да те лае

Кралицата стоеше на борда на кораба и се взираше в съвършената смърт на угасващото слънце. В изпепелената й душа не трепна нищо. Мислите й я бяха върнали назад, в миналото. От него лиеше омраза тя, от нишките му сплиташе Силата на гнева. От миналото, в което расата й беше истинският господар тук. Миналото, в което никой не оспорваше властта й. Почувства горчивата отрова на ненавистта, докосна я и потръпна от мощта й, възпламени я и тя потече във вените й, а последните молекулки на добродетелта й зацвърчаха като капчици върху нажежена повърхност. Сафо се размърда, но не хладината на спускащата се нощ я бе накарала да потръпне, студът в душата й можеше да угаси слънцето. Усети величественото дихание на океана. Океана! О, да той беше истинската стихия на Рийпърите, от него черпеха силите си те, той ги зареждаше с енергия и живот, но... днес вече не им беше достатъчен. Днес те искаха да си върнат и сушата...

Делфи е странно и могъщо същество. С прекрасни, съвършени пропорции, с не чак толкова красиво лице, с огромни, изхвръкнали червени очи, сочни сини устни и... сутиен, по дяволите. Сутиен! Ех, колко мъка има на тоя свят!... Ама, айде, карай да върви, преживява се. Макар нито сутиена, нито зелената, нереалистична кръв, която ще видите да се лее гнусно на екрана, да успяха да спасят Giants от наложеното им възрастово ограничение при продажбите на играта в Щатите. Тъй им се пада на свинете, ако питате мен.Но, както и да е

Та за Делфи. Тя е вашата героиня във втората част на кампанията. Дъщеря е на Сафо - кралицата на Рийпърите, които именно се явяват лошите в играта. А като стана дума за тях, нека ви кажа с какво ще си имате работа в Giants. Няколко "стандартни" типа войници - обичайното пушечно месо, въоръжено с картечници, енергийни пушки, снайпери, че дори и с нещо като базуки. (Тези последните наистина са за ненавиждане.) Военно въздушните сили са съставени от същата пасмина, но снабдена с реактивна тяга и бомби. Любопитното е, че изброените досега "проблеми" са изцяло представители на мъжкия пол. За женорята е предвидена далеч по-привилегирована позиция. "Феминте" на


Делфи връхлита като самата богиня на отмъщението. Зеленият полукръг показва, колко още Nitro-енергия й е останала. Но само след миг това вече няма да има значение... Всъщност тя има и друга страна

Майка и дъщеря изправени една срещу друга. На страната на Сафо е целият магичен арсенал на Evil Reper-ите. На ваша, възможността за многократно преиграване :-).

да експериментират мръсните си магически номерца на ваш гръб. Държа да отбележа, че магията хич не се е отразила благотворно нито на външния им вид, а още по-малко на нрава им. Проклетите кучки ще ви стъжнят живота. Един безплатен съвет - водете битките си с тях във водата. Сами ще разберете какво трябва да правите, повече няма да ви подсказвам.

Освен хуманоидният главобол, в Giants се подвизават и два враждебни животински вида, подчинени на злите си господари. Единият силно наподобява зергски Хидралиск и се придвижва с възмутителна скорост под земята, а атаката му е във вид на енергийни топки. Любим мой дивеч, ако позволите да вметна - след смъртта си оставя на бойното поле витално кълбо, което пълни кръвта. Вторият зъл анимал е хвърчащ. Verm - прилеподобна, тлъста гад, изстрелваща огнени кълбета. Не заслужава повече внимание - общо взето само допълва картинката, не е сред основните ви грижи.

С това приключваме с враговете - ще имате достатъчно поводи и възможности да се запознаете по-обстойно с тях в играта, сега да се върнем на Делфи. Та тя, видите ли, не е съгласна с онова, към което се стреми майка й и й се опълчва. Освен това е влюбена в един от Мекарините, които Сафо се кани да унищожи. О, каква драма! Майка и дъщеря вплетени в двубой на живот и смърт. Покъртително! :-)) Преди това да се случи (в последната мисия) обаче, Делфи трябва да развие дарбите и талантите си. Единственият, който може да й помогне за това е Ян - смартито-самурай! (Олеле!)

Тъй че по-добре да оставим историята до тук и да не се оплитаме повече в нея. Да погледнем на нещата по същество: в отлика с първата част, тук ще сте самотни воини. Но, както казват: "И сам воинът е войн". За отбелязване е, че Делфи е доста жизнена дама и сравнена с Мекарините отнася много повече бой, преди здравето й да се разклати. И тъй като стихията на Sea Reaper-те е морето, попаднала в дълбока вода тя бързо го регенерира. Основните й оръжия са лъковете и магиите. Що се отнася до първите, там разнообразието не е кой знае какво - просто по-мощни и с различни видове стрели лъкове, като има и такъв, който доста сполучливо може да замести снайпера в Unreal. (По същият начин, по който хората с отрязани крайници Рийпърите (Evil Reaper) са от голямото "Добро утро", те са магьосници и като такива направо умират продължават да ги чувстват, така и аз сякаш чувах след всяка отхвърчала от раменете глава галещото слуха: "Head Shot".) Но магиите са голям купон. Достатъчно е веднъж само да съзрете как Торнадото развърта във въздуха някоя вража групичка (най-често Sea Reaper-ите се движат на отряди), и как после разпръсква всички като парцалени кукли из картата и ще ахнете. Има и магия, която създава купол с "бавно" време за всеки друг освен за вас, магия за телепортиране, за огнена стена... и така нататък. Всяка магия може да се приложи определен брой пъти (не повече от три, а такива като Торнадото и само веднъж), след което за презареждане е нужно да посетите Shoppe-а. Стига да има такъв наблизо. За разлика от мисиите с Мекарините, тук почти от самото начало една от задачите ви ще бъде да си строите база и да я опазите. Само при напълно развита база ще имате достъп и до най-разрушителната си магия - Торнадото. Самата база е аналогична на Мекаринската. Но и с някои разлики, свързани най-вече с възможността да построите Док (а заедно с него и всъдеходен скутер), както и да поставите, където пожелаете на картата, две телепортаторни платформи. Препоръчвам едната да разположите в базата си, а другата в близост до вражата или до някое възлово място на картата. Резултатът е, че ще си спестявате доста път всеки път когато трябва да се връщате за презареждане или ако базата има нужда от защитата.

Сега, като се замисля, ми се струва, че именно Геймплеят с Делфи ми допадна най-много. Най-разнообразен е някак си. Кефи ме например това, как една пичка може да разфасова цяла дузина Рийпъри само с едната проста сабя. Е, и с някоя и друга магия, ако се наложи. Нещо от тъмната ми женска половина надига глава в тези случаи, озъбва се хищно и доволно потрива рьце. Кефи ме как, със съответния лък и съответния zoom, свалям главата на някой тъпак, блеещ небрежно на другия край на картата. Кефи ме усещането от карането на скутера по водата и заледения терен. О, Боже, а как ме кефи Турбото (кой знае защо авторите са го кръстили Nitro). Делфи няма ракетна раница като Мекарините и не може да подхвърча във въздуха или да планира, но има нещо много по-добро - своята магична същност, която й позволява да прелита с бясна скорост между две точки, стига те все пак да са на някакво приемливо разстояние. Нещо като много, много дълъг скок. Размазващо!!!

Хм, едва ли ще мога да изброя всички бъдещи изблици на емоционална еуфория неща, но не мога да отмина фантастично реализираните движения на принцесата на Рийпъри-те във водата - изброих поне четири начина на плуване; както и състезанията със скутери. Правилно сте прочели - част от мисиите с Делфи протичат като Рейсинг (Racing). При това страхотно реализиран - най-вече като писти и алтернативни пътища по време на надпреварата. В единоборство с конкурентите си ще трябва да се класирате първи. Което не е толкова трудно - в подкрепа на усилията ви идват и няколкото бонуса, които можете да вземете по трасетата. Два вида ракети, едните от които самонасочващи, и Турбо. Освен това компютърът съвсем определено "чийтва" - играта е така замислена, че ако се замотате някъде по трасето, съперниците ви не се отдалечават кой знае колко напред и можете да ги настигнете, но за сметка на това и вие самите не можете да дръпнете много преди тях, колкото и перфектно да карате. С прости думи: шансът да спечелите и да загубите винаги ви диша във врата - до последните няколко метра. И преди да съм ви загубил като читатели малко преди финалната права, отегчавайки ви до смърт с многословността си, казвам "сбогом" на Делфи и преминавам нататък...

Част Четвърта: Когато Планината отиде при Мохамед...

"... има много, много болка. Молете се планината да не дойде при вас!"

Из "Нарьчник на бойскаут-смартито"

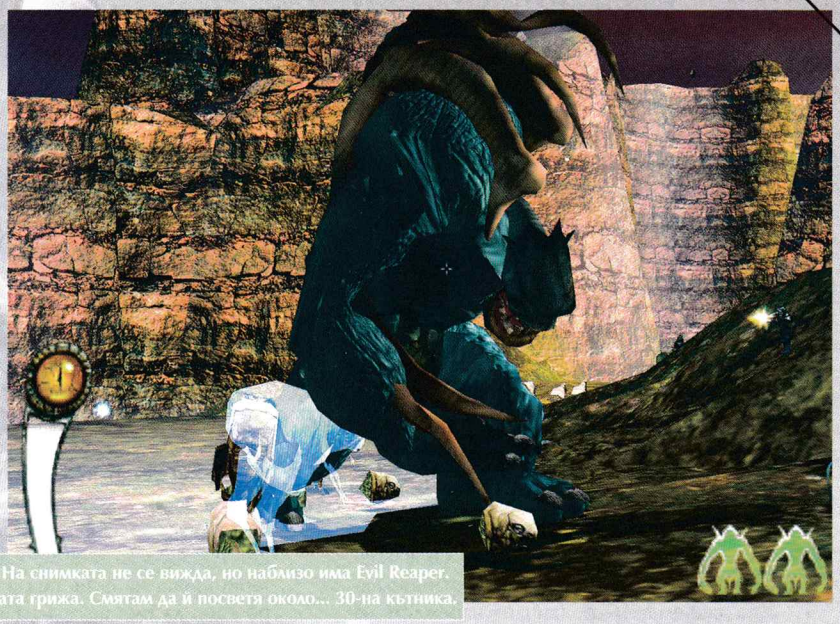
Кой каза: „Голям"? Давид срещу Голиат с малко по-друг изход...

И така, стигнахме и до голямото момче. Поправилно би било да кажем момиче, но няма да ви разваля кефа, сами да разберете защо. Хм, ами какво да ви кажа, приятели. Ако на мое място беше Snake, вероятно би казал: "Да го духат тия дето разправят, че размерът нямал значение!" И, макар на мен въпитанието да не ми го позволява, в случая съм абсолютно съгласен :-). Хе-хе, ако приятелката ви ви разправя друго значи яко сте го загазили. Голямото си е голямо. Ама си е и нож с две остриета. От една страна пори като Ориент експрес, братя, ама от друга е егати огромната мишена за зъбите. На всички малки хищни твари, които искат му гризнат грьцмуля. Казано образно, разбира се. Еми да, за Кабуто ви говоря бе, за к'во друго? Ама сте и вие...

Сега, понеже времето много напредна, а мястото намаля ще карам по-напряко. В предния брой написах, че Sacrifice е най-добрата игра, която съм играл. Не знам, как сте изтълкували това ми изказване, което, признавам си, направих, оставяйки емоциите да вземат връх, но няма да нищя тази тема. Споменавам това си изявление защото то продължава в известна степен да е в сила. Без капка притеснение от явното противоречие ще ви кажа, че да играя Giants за мен бе по-голямо удоволствие. Доста по-голямо удоволствие всъщност. Винаги съм предпочитал игрите със силно изразена динамика, така че като цяло неговият Геймплей повече ми допадна и ако не беше последната част от играта - тази с Кабуто, сега щях с чиста съвест да заявя онова, което казах за Sacrifice. Какво представлява последната част? Представлява само един щрих - скица на всичко онова, което можеше да бъде, ако играта бе завършена на спокойствие, а не беше пришпорена, за да се появи на пазара преди Коледа. Впечатлението, което тя оставя е за набързо претупана работа. Нито междинни анимации, нито достатъчно аргументирана история, нито разнообразие като Геймплей. За разлика от предните части тук той е еднообразен и по някое време доста доскучава. Но нека не съм голословен. Та значи основната идея е, че Кабуто трябва да порасне и да разгърне пълната си мощ с течение на мисиите. Ако в началото той е голям колкото палма, в края на играта е кажи-речи колкото хълм. Израстването му е в пряка връзка с диетата. Тоест, за да расте, трябва да изяде определено количество "лоши смартита". Процесът преминава през три етапа, като след всеки Кабуто е не само по-голям, но и с някои допълнителни способности. След последното му превъплъщение например, в интерфейса ще се появи една скаличка "Adrenaline". При задържането на бутона "Адреналин" Кабуто набира мощ и в съответствие, и пропорционално на задържането, при освобождаването му произвежда от страховит, разтърсващ удар до същинско земетресение. При гледката на последното ченето ви ще падне в супата, обещавам ви. Кабуто отскача нагоре, а после като професионален кечист се тръшка с цялата си тежест върху обекта, който сте му посочили. Все едно, че сте пуснали огромен камък в гъсто блато (или наблюдавате братовчед на ефекта със стъклата в Матрицата) - теренът се разклаща и гъне в затихващи концентрични кръгове с отдалечаването си от епицентъра. Умопомрачително! Друга екстра е възможността да си снесе две яйчица. От тях се пръкват две сладки създания, способни да докарат епилептичен припадък у Тиранозавър. Освен да изглеждат страховито те не вършат абсолютно никаква работа, най-вече заради това, че не е предвидено да вършат. Единственото, което можете да им заповядате е да се навъртат около вас и да отидат да изядат някого. Само дето тогава Интерфейсът влиза в остър конфликт с добрите ви намерения и всичко това става толкова тромаво и бавно, че е по-добре да отидете и да си го изядете вие. Те не могат да атакуват сгради или пък стрелкови кули (които направо му разкатават фамилийката на Кабуто)... За какво изобщо са вкарани в играта?

Да бе, и аз се чудя. За какво наистина са ти тези две кретеноидчета?...

Колкото до Геймплея, той се състои само в едно - вървене, хващане на враг, изяждане, вървене, хващане на враг, изяждане, върв... Системата е безпогрешна и действа винаги по един и същи начин, независимо дали става въпрос за обикновен или Evil Reaper, за ходещ или летящ неприятел. Можете спокойно да гледате на враговете си като самоходни аптечки - всеки изяден възстановява част от кръвта ви, което превръща всички други начини за убиване в разхищение на здраве. И макар че от време на време Кабуто има навика да подхвърля някой от тях като фъстък нагоре и лапвайки го във въздуха да го сдъвква или пък, ако му отпуснете края, да шутира с някой нещастник към съседните планини, след 15-20 такива (наистина разкошно изобразени) представления, ефектът отшумява. За отбелязване също е фактът, че добитъкът може да замерва вразите с разни неща (камъни, Vimp-ове, трупове) и да набива на бивните си до двама от тях (нещо като да си направиш сандвичи за по-късно) и можем да приемем, че сме казали за него почти всичко. И макар в последната си част, от графична гледна точка, играта да е най-впечатляваща (най-вече заради невероятните текстури покриващи Ка



(Аз)Кабуто в капана на „бавното преме". На снимката не се вижда, но наблизо има Evil Reaper. Веднага щом се измъкна ТЯ ще ми е първата грижа. Смятам да й посветя около... 30-на кътника.

буто, заемащ от своя страна една трета от екрана) и атмосферата на мощ и величие да е нажежена до сръск, еднообразният Геймплей, опорочен допълнително от многото бъгове (има разни гадове дето не трябва да ги убивате иначе управлението ви се прецаква), между които особено изпъкват проблемите с хващането на враговете когато Кабуто наедрее, разваля общото впечатление. Е, както се оказва, май размерът наистина има значение. Каквото и да значи това...

Част Пета: (Не) Трай бабо за хубост, или да (не) обичаш на инат

Не мисля, че ще ви трябва инат за да се влюбите в Giants. Независимо от някои изключително дразнещи явления в него. Трите години (не)траене са довели до най-голямата хубост, която очите ми са виждали в компютърна игра, ако забравим за миг за Sacrifice. Ако видео картата и машината като цяло, ви го позволява, настройте го на максимални детайли, включете bump mapping-а и онемявайте. Такава реалистичност при симулацията на физичните закони в природата не се среща всеки ден. (Вземете за пример рязката смяна на околната осветеност в мига, в който се скриете зад склона и престанете да виждате слънцето.) Впечатленията си от графиката съм описал бегло в началото на статията, останалото можете да го видите от снимките. Няма нужда от коментар. Единствената ми забележка е свързана с най-безобразния "клипинг", който съм срещал някога. Да прогледнеш през стена, през стеблото на дърво, да видиш как едно тяло преминава през друго, как някой склон те обстрелва защото изстрелите на противника, скрит зад него не срещат предполагаемата преграда на почвата и прочие са сред често срещаните ситуации.

Част Шеста: Ум царува, ум робува, ум патки пасе... и много други

Изкуственият Интелект, както и много други неща в Giants, се лута между двете крайности - от гениален до отсъстващ. Изключително адекватните реакции на противниците (прикриват се, отстъпват ако са с малко кръв, но притиснати в ъгъла се бият ожесточено, има комбинативност в атаките им...), често са съпътствани от такава вопиюща тъпота, че да подивееш. Характерното тук е, че отделните единици имат индивидуални поведенчески скриптове. Е, не знам умишлено ли е, но зергоподобните Reaper-и имат само инстинкти и никакъв разум. Освен това те са и най-бъгавите в това отношение единици. В една от мисиите съм изтребил най-малко 30 от тях по един и същ начин - просто ги отстрелвам докато са на път към базата ми, при това без ни най-малка реакция или опит за съпротива от тяхна страна.

Като изключим това и още няколко дреболии обаче, Giants е във всяко отношение великолепна. Прекрасни хрумвания, прекрасно чувство към детайла. Така например, сигурно сте забелязали, че в други игри труповете просто се стопяват без никаква причина. Най-вече за да не натоварват енджина. Тук всеки труп бива изяждан от ято червейоподобни мършояди. Елегантно, просто и едновременно с това логично. Още много хубави неща могат да се изтъкнат и това, че ходът ви във вода се забавя, че има зониране на пораженията, че всяка промяна в екипировката е перфектно визуализирана, са само една малка част от тях. В графата на високите постижения спокойно можем да причислим и интерфейса. Като изключим издъмката с Кабуто и управлението на питомците му, той е великолепен във всяко едно отношения, а мини-картата е най-добрата, на която съм попадал (с възможност за zoom). Няма да ви говоря повече само ще кажа, че да направите магия с Делфи имате три различни начина - като специален клавиш ви центрира мишката направо на панелчето с магиите и избирате желаната с кликане, като сменяте активната магия с друг клавиш или направо си изберете нужната магия с числата от 1 до 5.

Към всичко това прибавете невероятен звук (единственото, което ви трябва е просто да чуете рева на Кабуто), брилянтен хумор, завладяваща история... и какво се получава? Най-добрата игра, която някога съм играл? Хм, може би, може би...

Emperor: Battle for Dune

Седях на командния пулт и размишлявах. Опитвах се да си представя бъдещето на Вселената и моето място в него. Предстоеше ми да предприема голям риск. Дори и за мен. От вгльбеността ме изтръгна гласът на охранителната система: „Сър, (винаги нареждам на компютрите да се обръщат така към мен) младши сержант Ком иска да влезе. Твърди, че било много важно"

"Ком? Той отговаряше за подслушването на комуникациите в другата част на галактиката. Ох, горкият идиот така и не се научи да използва свръх-модерната интерком система в кораба. И това ако не е куриоз?"

- Нека да влезе.

Дребната фигурка на Ком се появи на западния портал и бързо долетя до мен.

- Фредерик IV Император на Познатата Вселена (***„позната"***, *колко мъдра забележка)* е мъртъв бяха единствените му думи.

„Значи все пак лейди Елера е успяла да убеди една от трите сили да потопи ръцете си в кръв. Странно, коя ли? Харконен, Ордос, Атреидес? Всеки един от тях с по два метра дълъг списък от причини да отстрани Фредерик. Дали да не разпоредя разследване? Не, това би могло да доведе до собственото ми разкриване. В момента това е крайно нежелателно. А и нищо не бих спечелил от тази информация, освен да задоволя любопитството си. Важното е, че контролът над Дюн отново е под въпрос. Не се знае кой ще зарови шепи в подправката меланж ... най-скъпата субстанция в цялата галактика, която единствена прави възможни междузвездните пътувания. Или поне така си мислят тези наивници."

- Назрява война? ... попитах изпънатия като струна пред мен Ком.

- Да сър, вече забелязваме значително натрупване на войски в трите краища на Аракис. Всяка една от трите фракции е успяла да завземе част от територията на планетата и скоро няма да има неутрална земя. Зададох на компютъра да направи симулация на военните действия. Вариантите на отделните битки или мисии, които страните ще предприемат, са над 100, но при добро стратегическо и тактическо управление на силите си, всяка една страна ще може да разгроми останалите за 13-15 сражения, след което ще пренесе военните действия и на родните планети на противниците си.

- Това вече е нещо много по-различно. Мисля, че ще ми предложат отново интересно забавление. Някакви други особености забелязал ли си?

- Компютърът ни достави още няколко твърде интересни данни. Според него, в зависимост от това дали стратегическата част от Аракис, която се атакува, е заобиколена от приятелски или вражески територии, мисията ще бъде с различна трудност, тъй като и двете страни ще получават подкрепления от съседните земи. Т.е. ако някоя фракция има смелостта да се вреже в територията на противника, я очаква тежка съпротива. Също така, прогнозираме, че всяка страна ще се опита да създаде резерв от войска, който да хвърля в определени битки. Поради примитивната технология на придвижване, обаче, допълнителните сили ще могат да прекосяват едва по една провинция преди да започне нова битка. Освен това генералите вече могат да продължат кампанията, ако загубят една битка. По-добре погледнете отчета. Там съм описал всичко подробно.

Взех електронната хартия в ръце и започнах да разглеждам. Разузнаването си беше свършило работата повече от отлично. Този път битката щеше да бъде много по-различна. На сцената бяха пристигнали още пет фракцийки. Според доклада, всяка една страна ще може да привлече към себе си до двама от допълнителните играчи. В доклада имаше и кратко описание на петте фракции, които ще се опитат да променят хода на събитията.

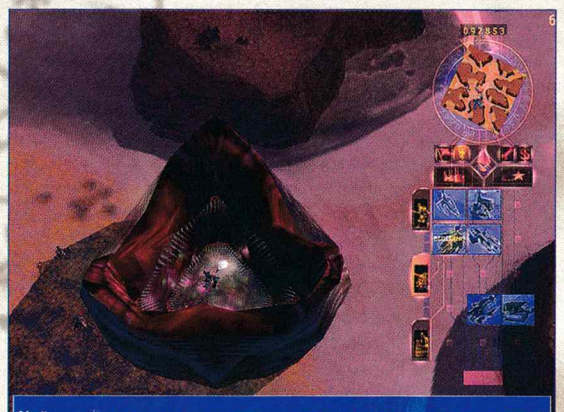
Впечатляващи експлозии и прочие спецефекти

На първо място бяха **Фремените**. Тези деца на пустинята щяха да позволят на някоя от страните да се сдобие с идеално приспособени към Аракис бойци. С тяхна помощ щяха да могат да се привикват и управляват гигантските пясъчни червеи на Дюн.

Следваха императорските **Сардукари**, които след смъртта на техния военачалник Фредерик IV даваха смъртоносните си мишци под наем. „Мда ... помислих си - Сардукарите са ефикасни бойци. Разрушават чуждата пехота за секунда." Дотук само вариации на темата.

Същинските нови играчи бяха Tlielaxu, Ix и Космическата гилдия.

За **Tlielaxu** пишеше, че са търговци на



Който не си е пил млякото сутрин го взима големия лош червей

Действието ще се развива и по вода

пльт. Продавали генетични мутации, които да създават необичайно издръжливи и мощни бойни единици. За пример докладът даваше войник, съживен от мъртва купчина месо. Той можел да превърне в себеподобен всяка една единица, която убие. „Колко ли бързо ще мога да си направя един легион от подобни сладурчета?“ ... си помислих.

Ix пък осигуряваха достъп до мега-сектретни супер-оръжия. Като гледам ценовите им листи, помощта им май ще излиза доста соленичко. Дори и със специалното коледно намаление. Но пък има защо. Една от специалните им оферти включва холограмни образи на войските...

Хм, дали на Харконените ще са им останали достатъчно кредити за тези играчки?...

Облегнах се доволно на стола. Обичам да си играя на война. Остана да разбера нещичко и за последната фракция. Всъщност, около нея витаеха най-много въпросителни.

Космическата гилдия, според доклада на Ком, най-вероятно представляваше нещо като склад за военни съоръжения. Поръчаните единици нямаше да бъдат произвеждани ... направо щяха да бъдат доставяни от огромните структури на Гилдията. Което би било много удобно ... няма нужда дадената страна да чака производството на единицата - тя направо щеше да се появява в неговата армия. Хм, пишеше обаче и за комисионните на Гилдията. Охо, наистина космически. Ако тази фракция продължеше да се разраства, сериозно трябваше да се замисля, дали да не сложа няколко мои хора на ключови позиции. Докато разглеждах характеристиките на Космическата Гилдия, неволно се пренесох към раздела на доклада, в който ставаше дума за оръжията в конфликта. Не можех да повярвам, че е възможно страните да разчитат предимно на старата армия.

Първо пльзнах поглед по въоръжението на **Атреидесите**. Да, добрите стари Sonic Tank-ове са отново тук, само че вече имат няколко допълнителни модула. Единият от тях е вибратор, който неминуемо ще повика червеите. Тук са и единиците, които използват невидимостта и изненадата като своя най-голяма сила. Забелязах и няколко нови имена. „Минотавър“-ът, който, ако се вярва на документите, би трябвало да представлява ходеща артилерийска установка, Mongoose ... по-слаб от „Минотавър“, но по-маневрен и с ротационно орьдие, въртящо се на 360 градуса. Приятно допълнение представляваше и усъвършенстваният CarryAll, който имаше възможност да пренася каквато и да е било единица по картата, а това означава и вражески такива.

Харконените, явно, пак щяха да разчитат на суровата мощ. Тяхното трикрако бебче ... Devastator ... отново бе на линия, този път екипирано и с противовъздушни ракети. Останалите единици на Харконените служеха за саморазправа с чуждата пехота. Такива бяха всички бойци, екипирани с огнепръскачки ... смъртоносният Vine Catapult, който изхвърляше гибелна за кашиците смес. Прегледах записите с нейното действие и установих, че след като заряда мърсотия се разпръсне върху земята, оттам излиза задушлив (и най-вероятно отровен) газ. Последно бе описан Buzzsaw, който, освен че минавал през пехотата като нож през масло, унищожавал и находищата на меланж.

Ордосите разчитаха на солидно заЩИТени и регенериращи единици. Сред арсенала им успях да харесам своеобразен отговор на „Минотавър“-а на Атрейдесите ... Cobra gun. Проблемът на това мощно съоръжение бе, че преди да започне да вършее из чуждите единици, се нуждаеше от време да се окопае. Иначе тази фракция отново разполагаше с летящи единици като Laser Tank и APC Hovercraft.

Следваше разделът „супер-оръжия“. Ком бе проникнал в тайните лаборатории „Гарние“ на трите групи и подробно бе описал тяхното действие.

Атрейдесите щяха разчитат на огромен ястреб, който да разкрива цялото бойно поле и да внася смут и паника сред врага.

Харкоенеите си имаха своята свръхмощна ракета ... Death Hand, която поразяваше всичко в определен радиус и след нея оставаше радиоактивен облак.

Ордосите пък разполагаха с нещо, наречено Chain Lightning. Много „героично“ ми прозвуча, но все още не разбирах какво точно представлява това чудо.

В този момент стана нещо странно. Всички монитори изписаха Chain Lightning и започнаха да мигат интензивно. След което всичко се нормализира. „Това вече на нищо не прилича, нали уж като сменихме „прозорците“, бъгове вече не трябва да има“ - помислих си аз, но мисълта ми бързо отлетя, когато погледнах малкото параграфче към раздела за супер-оръжията. Кой знае защо, там беше придадена и малко информация за червеите на Аракис. Вече не само младите червеи доказваха, че могат да погльщат воюващи единици. Гадини от всякакъв калибър кръстосваха пясъчните пустини, готови да изчистят планетата и от трите фракции.

Понечих да прегледам и останалата част от крайно интересния доклад на Ком, но

Засега камерата няма да може да се върти ...

...но за сметка на това ще можете спокойно да zoom-вате

интеркомът ме прекъсна:

- Сър, жена ви Илейн ... Губернаторката на космическата станция Starcraft Island TM, иска да ви види.

Илейн!Радост моя! Идвам, сладкишче, веднага ще се дотъркалям до теб.

Гайбрьш Трийпууд, прочутият из Четирите Галактики Космически пират се затътри с помощта на инвалидната си количка към изход номер 2. Колелата проскърцваха под тежестта на отпуснатото тяло. Цялата тази картина беше свръх-абсурдна. Нещо се беше объркало със страшна сила. Прекалено много Heroes? ... зачуди се компютърът и понечи да изиграе следващия си ход. Беше запланувал да смачка една орда от Огрета...

Groover

MAGELORDS

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Kinesoft **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ:** Kinesoft **ИНТЕРНЕТ:** www.kinesoft.com **ИЗЛИЗА:** началото на 2001г.

Ето една игра, която може да се окаже един от скритите хитове на 2001-ва година. MageLords ще бъде епична стратегия в реално време, която може да бъде определена като смесица между Civilization и Warcraft, но без детайлния микромениджмънт на градовете. Идеята на дизайнерите е главния акцент в играта да падне върху битките. За тази цел те смятат да наложат някои ограничения в геймплея, като например броя на битките, които могат да се водят по едно и също време. Макар и да звучи много грубо, това е с цел играчът да се концентрира върху основната битка, а не да разделя вниманието си между две или три отделни сражения.

По време на битките, освен на единиците си, играчът ще може да разчита и на магии. Какви точно ще бъдат те ще зависи изцяло от вашите предводители (MageLord-овете ви). Има шест различни сфери на магията, от които ще можете да избирате. Те ще бъдат от рода на Добра, Хаотична, Природна, Зла и др. Всяка една от тези сфери ще има различни нива на майсторство. Само ако изберете една сфера и се посветите на нея ще можете да достигнете до магиите от най-висок клас в нея. Съответно играчите могат да избират дали да бъдат майстори в една сфера или да владеят по няколко, но не най-силните магии от повече сфери. В областта на магията ще има някои ограничения, с които ще трябва да се съобразявате. В зависимост от расата с която ще играете, някой от сферите може да не са достъпни за вас. Ако например изберете WraithLord-вете, няма да можете да учите магии от Добрата школа.

Расите в играта ще включват стандартните Хора, Джуджета, Елфи, Гиганти, Boggins и WraitLords. Хората имат най-добрите конници в играта, докато елфите са с най-добрите стрелци. Гигантите, както можете да се досетите, са огромни и изключително силни, но малобройни създания, докато джуджетата са механичните майстори в MageLords, екипирани с пневматични чукове, пушки и топове. Boggins са малки гоблиноподбни създания, които компенсират липсата на физическа сила с числеността си (разбирай зергове), а WraithLord-овете са посветили се на черната магия същества, които се занимават основно с некромансерски сили.

Всяка раса ще разполага с различни бойни единици, като с развитието на играта ще стават достъпни и най-силните и специфични за расите създания. Освен това ще има и неутрални единици, който можете да присъедините след като ги освободите от леговището на някой звяр. Други създания ще можете да призовавате с помощта на магията. Аватарът на Злото е именно такава единица, която можете да призовете едва след като достигнете до последното ниво магия от Злата школа. Повечето създания в играта ще имат доста интересни стратегически умения, чието правилно използване и прилагане може да реши изхода от дадена битка. Такава единица е например Guardian-ът, който действа като магически вакуум - всяка магия направена в близост до него, бива моментално абсорбирана, а действието й нулирано.

Всяка от расите ще си има герои, които ще бъдат гръбнакът на съответните армии. Те, подобно на останалите единици ще трупат опит и ще вдигат нива. За разлика от другите единици обаче, героите ще могат да използват различните предмети и артефакти, които ще намират из картата. Издръжката на героите ще струва доста пари, така че ще трябва добре да си правите сметките ако искате да запазите даден герой в армията си. Момчетата от Kinesoft обсъждат възможността при игри в мрежа да има възможност за подкупване на противникови герои и преминаването им на другата страна.

В унисон с тенденцията в стратегическите игри, и в MageLords едни единици ще бъдат особено ефективни срещу други такива. Така например стрелците ще са доста опасни за кавалерията, докато тя от своя страна ще е заплаха за пехотата. Формациите също ще играят важна роля за хода на битките. Освен полевите сражения в MageLords ще бъдем свидетели и участници в обсади. Превземането на територии и градове на противниците е същността на играта. След като превземете даден град, подобно на Warlords игрите, можете да решите да го запазите за себе си или да го разрушите. Ако го запазите има голяма вероятност населението му да не е особено щастливо от новите завоеватели (т.е. градът ще е по-неефективен), но пък ще можете да използвате сградите за производство на единици, специфични за расата, на която е принадлежал града. Ако решите да го унищожите няма да имате проблеми с населението, но ще трябва да построите града отначало, при това той ще бъде на вашата раса, т.е. губите единиците на покорената раса.

Пичовете от Kinesoft имат сериозни планове за мултиплейърния аспект на MageLords. Най-малкото, което можем да очакваме от играта в това отношение е deathmatch, кооперативна игра и отбор срещу отбор. Предвижда се и разнообразие в големината и наситеността на картите - ще има малки, за бързи двубой и огромни за продължителните кампании.

Макар и да заимства елементи от други игри, MageLords има потенциала да стане доста солидно заглавие, което дори може да се конкурира с Warcraft III. Още повече че и двете игри ще излязат приблизително по едно и също време - към есента на 2001 година.

Whisper

Mercedes-Benz Truck Racing

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Minds Eye/Creative Asylum **ЖАНР:** Аркейд **ИНТЕРНЕТ:** www.hasbro.com **ОЦЕНКА:** 95 %

Mercedes-Benz Truck Racing е един много нестандартен продукт. А историята ни е научила, че твърде малко от игрите, попадащи под този знаменател стават истински хитове. Дали това се дължи на особения жанр на тези игри, дали на недоброто им изпълнение или пък на невъзприемчивостта на най-големия пазар в света - американският - към новаторските и нестандартните идеи, не е съвсем ясно.

Този път пред нас седи един нестандартен, но изпипан до най-малката подробност продукт. От леснодостъпните и логично подредени менюта до феноменалната графика, всичко е на мястото си и излъчва качество - все пак да не забравяме коя марка е съставна част на името на играта!

Още в началото на играта ви става ясно, за какво иде реч - огромни Mercedes-и

В Mercedes-Benz Truck Racing ще имате възможност да се пробвате в карането на камион. Ясно на коя фирма. Състезанията, в които ще участвате се провеждат на затворена писта като се правят определен брой обиколки. Ще можете да шофирате огромното превозно средство и да го настройвате преди всяко състезание. Към всяка отделна настройка има подробни обяснения, които бързо ще ви ориентират, върху какво точно оказва влияние тя. Възможностите за игра са следните: Шампионат, Single Race, Ghost Car и разбира се Multiplayer.

Шампионатът включва около дузина писти, намиращи се в Германия, Испания, Чехия, Англия, Италия и Австрия. За всеки отделен кръг от турнето ви ще имате възможност да направите тренировка, да карате за място при старта и да преживеете самото състезание, разбира се. Както сами забелязвате, правилата са много близки до тези във Формула1. За всяка отделна писта ще можете да намерите подробна информация, отличаваща се с изчерпателност и отбелязване на тънки моменти по трасето. Тук е моментът да спомена и чудесното меню ALL ABOUT Mercedes-Benz Truck Racing, което ще ви запознае с играта, с характеристиките на камионите и ще ви даде ценни съвети и правила. Подробното запознаване с това меню несъмнено ще ви помогне да свикнете с играта и да я овладеете максимално бързо.

От останалите режими на игра най-голямо внимание заслужава Ghost Car, което представлява един вид курс по шофиране на камион. Вие си карате вашето возило, а малко пред вас като духче се носи таратайката на вашия учител. Не е лошо да наблюдавате прозрачното създание - кога натиска спирачка, от коя част на платното започва да прави съответния завой и т.н.

Изкуственият Интелект на опонентите ви е на прекрасно ниво. Дори на осемдесет процента трудност те се справят доста добре и ще ви е наистина трудно да ги победите. Не че е невъзможно обаче - просто ще ви трябват повечко тренировки. Е, от време на време изхвърчат от пистата и ви бльскат, но това единствено внася разнообразие и стимулира отделянето на отрицателни емоции под формата на реч със съмнителна литературна стойност.

Камионите Mercedes от трето лице - внушителна гледка

В Графично отношение, както споменах и в началото на статията, Mercedes-Benz Truck Racing е просто прекрасна. На висока резолюция при включени екстри насладата за окото е огромна. Детайли, детайли и пак детайли. Могат да бъдат забелязани подробности от типа на гайки и винтове по купето и шасито на камиона. За отбелязване е наличието на Benchmark към играта, с който човек да провери производителността на машината си и да прецени дали около празниците да не задели някой и друг лев за ъпгрейд.

Саундът е на нужното ниво. Чудесното озвучаване на двигателя, което ще се оцени особено от тези, които обичат да използват ръчни скорости, както и приятната музика по време на каране придават на тази игра напълно завършен вид.

Не знам дали някой от вас е карал някога камион, камо ли Mercedes-Benz, но съм абсолютно сигурен, че след като поиграете тази игра ще ви се прииска да карате. Крайната ми оценка за Mercedes-Benz Truck Racing е много повече от положителна. Слава Богу, все още се намират хора, способни да ми докажат, че един добър екип с достатъчно желание за работа може да направи прекрасен симулатор. Ако ще и на кърлинг да е.

uRKO

Tomb Raider Chronicles

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Core Design **ЖАНР:** 3d Person **ИНТЕРНЕТ:** www.Tombrider.com **ОЦЕНКА:** 45 %

Преди около три години едно заглавие успя да блесне като пионер на така наречените Third Person Action-Adventure-и. Тогава геймърите за пръв път видяха две неща, а именно - игра, в която камерата се намира зад управлявания герой и, фамозната днес, Лара Крофт - любителка археоложка, далеч "надскачаща" качествата на всеки световен шампион в дългия и високия скок и в дърпането на свръх-тежести. За времето минало от онези дни до днес, светът стана свидетел на половин дузина продължения на превърналата се в серия игра, повечето от които с доста добро качество. Ако в началото кака Лара можеше да скача, да се набира на ръбовете на скали, да бута огромни сандъци, то днес в последните части на играта тя може да тича, да прикляка и лази и още... и още...

Всички тези неща, съчетани с прилична графика и звук (може би единствено изкуственият интелект на гадовете все още накуцва) направиха от серията за чаровната археоложка световен бестселър, а самата Лара любимка на не един и двама.

Каквото и да ти говорят знай, че става дума за пари!!!

И ето пред нас е Tomb Raider Chronicles. Струва ми се, че беше нормално с изпращането на 20 век екипът на EIDOS да ни зарадва както подобава...

Хм, "надеждата крепи глупака", обича да казва един мой приятел. В този случай той се оказа напълно прав. Искате обоснованост? Ето ви я:

Недоумение буди у мен фактът, че при днешните възможности на гигахерцовите процесори и изумителната визия, която могат да ни осигурят съвременните видеокарти, настоящата игра използва енджина на Tomb Raider III, та дори е и по лош (единствено светлинните ефекти са на някакво що-годе приемливо ниво). С две думи това е "сделан"продукт. Възползвайки се, ей така между другото, от доверието и дебелия джоб на верните фенове. Но да не говорим за морал, тъй като "те' такова нещо" в компютърно-развлекателна индустрия вече няма. Особено след като 3DO си позволи да пусне на пазарът своя Heroes Chronicles (все пак ставаше дума за най-доблестната игра в света на геймърското братство).

Трите красавици и звяра?!

Но да оставим настрани безсмислените сантименталности и да се съсредоточим върху играта.

Tomb Raider Chronicles дава възможност на играча, т.е. на вас, да се разходи тук-таме из планетата Земя. Колизеумът в Рим и снежните руски степи са част от местата, на които се развива действието. По пътя ще ви се наложи да разрешавате сравнително "интересни" задачи от типа "бутни това, за да се отвори онова". Именно това е и най-голямото достойнствата на играта. Просто винаги съм смятал, че елементът "ала Индиана Джоунс" е най-важната част за подобен род игри. И не само за тях. Както и да е, продължаваме - от време на време пред вас ще се изпречват и врагове, които в голямата си част се отличават с "изключителна" "бързина" и "точност" - просто ще ги отнасяте като куцо пиле домат. За радост има и моменти когато нещата се променят. Ще се озовете въвлечени в приключения с всякакви гадинки, някои от които наистина ще ви озорят, например една много досадна глава която се опитва да ви порази с лазерни снопове бликващи от очите си, или три змея опитващи се да ви поопекат за вечеря.

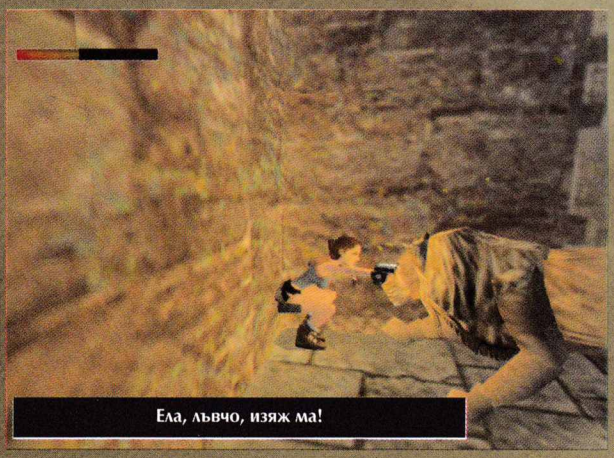
Чудни неща може туй момиче

За графичния енджин вече казахме еднадве приказки, но има още какво да се спомене. Досадните квадратни полигони отново ще дразнят претенциозното ви зрение. Ще има случаи в които се засилвате и скачате в опита си да се доберете до някъде, но каква ще бъде изненадата ви в момента, в който се ударите в някаква невидима преграда ей така като си летите във въздуха. А вие си мислехте, че в съвременните 3D игри, виртуалното ви човече може да ходи почти на всякъде където ви се иска.

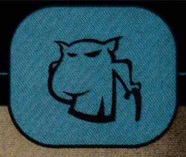
Звукът и музиката са на прилично ниво, но определени има какво още да се желае. Например тихи стъпки докато се промъквате по някой килим. Просто следващият Tomb Raider трябва да съчетае в себе си доброто старо време с страхотните нови идеи, приложени в няколко наскоро излезли игри като No One Lives Forever примерно, които демонстрираха реализъм невиждан до сега. Мисля, че кака ни Лара го заслужава.

Присъдата е ясна! Тя е пропита в горните редове на статията! А на тези от вас, които като мен са запалени фенове на серията, и ще се сдобият с нея, оставям сами да видят най-голямото дърво в играта - филмчета между отделните части на играта. Ако някой преброи повече от петдесет полигона печели годишен абонамент за...

uRKO



Ела, лъвчо, изяж ма!



Timeline

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Computer Entertainment **ЖАНР:** action-adventure **ИНТЕРНЕТ:** www.eidosinteractive.com **ОЦЕНКА:** 70%

Много забавно! Един час геймплей!" - дочух да се жалва от Timeline един задокеански геймър. То и аз да се бях кихнал петдесетина долара за тъй наречения "спиращ дъха action-adventure", щях да се жалвам - не, ами кръв щях да сера. Само дето не съм, затова и със кеф си изгледах Timeline-а, който не е никаква игра, а си е чист интерактивен филм. Направен е по едноименния бестселър на писателя фантаст Майкъл Крайтън, отдавна познат у нас, но станал наистина популярен с филмите си "Сфера", "Джурасик Парк - Изгубеният свят" и "Тринадесетия войн". Явно машината за правене на пари е заработила пак на пълни обороти, защото догодина можем да очакваме и истинския игрален филм Timeline.

...Lord Goodman

Историята на Timeline ни връща в 1357-ма година - в разгара на стогодишната война между Франция и Англия. Англия владее близо 1/3 от територията на съвременна Франция, в това число и крепостта Castleguard, около която се развиват нашите събития. А събитията започват в началото на 21-ви век с изчезването на професор Джонстон, ръководител на вашата група археолози. Вие сте натоварени със задачата да се върнете назад във времето и да го спасите. Тривиално, нали! Защо идиотът, разполагащ с машината на времето, е избрал да прави изследванията си три дни преди крепостта да падне под френска обсада, не става много ясно. Не стават много ясни и мотивите на повечето действащи персонажи. Единственото което се знае със сигурност е, че Timeline се е издънила точно там, където трябваше да пожъне най-големи успехи - в историята си.

Из имениятa си в южна Франция ще ви разведе лично...

Суперлативи обаче трябва да изрека по отношение на графиката, музиката и звуковите ефекти. Макар никъде да не се споменава, останах с впечатлението, че играта ползва енджина на HalfLife. Същите изчистени, добре оконтурени, но ръбати и не особено детайлно текстурирани форми, същия кристален стереозвук... Но ако за това не съм съвсем сигурен, то мога да се хвана на бас, че завладяващата филмова музика е изпълнена от симфоничен оркестър. Свалил съм си основната мелодия на mp3-ка и, ако щете вярвайте, я слушам по цял ден макар да е само двуминутна. Междинните филмчета са много здрави. Може би увлекателни не е точната дума, но определено са наслада за окото и ухото. Единственият им недостатък - много са кратки. Лично аз бих предпочел целия диск да беше запълнен само с тях. Резултат от умелото използване на гореизброените елементи е автентичната средновековна атмосфера. И наистина - ако може да се вярва на tutorial-а - архитектурата на града и двата замъка е реконструкция по разкопки от 14-ти век, всички NPC-та говорят на френски, а музиката е точно такава, каквато сме свикнали да слушаме по филми със средновековна тематика като "Първият рицар", "Жана Д'Арк" или "Гладиатор" ако щете (макар последния да е античен).

Моят дом е моята крепост! Всъщност аз живея отсреща под баира.

Чудя се струва ли си въобще да се говори за геймплея. Историята е толкова линейна, че повече не може и да бъде. На екрана постоянно се появяват briefing-и от рода на "засили се и прескочи водопада", "хвърляй бъчви по стражите" или "влез в църквата през задния вход" и неизпълнението им най-често води до бързата ви смърт. Което, ведно с продължителността й, кара цялата игра да прилича на обикновен tutorial, а мен ме кара да мисля, че не просто тя е ориентирана към аудитория с по-ниска възрастова граница, а че на чичковците от Timeline Computer Entertainment трябва да се раздадат лигавничета и по един walkman със запис "вдишай - издишай".

Общото впечатление от играта е, че дизайнерите и програмистите са си свършили перфектно заданието, но инфантилният им шеф - негово величество М.Крайтън е изпортил цялата работа. Въпреки това, имате ли на разположение часове и успеете ли отнякъде да докопате Timeline, не се двоумете, обещавам ви, че ще си прекарате приятно.

Моята помощничка. Малко е ръбата, но иначе е гадже и половина

Goodman

Battle Isle 4 - The Andosia War

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Blue Byte **ЖАНР:** Strategy **ИНТЕРНЕТ:** www.bluebyte.com **ОЦЕНКА:** 70%

Blue Byte явно са фирма, която не счита за особено нужно често да измисля концепции за нови игри, но компенсира този си недостатък с редовно обновяване на малкото си оригинални творения. Като Settlers например... или пък Battle Isle. Наистина няма нищо лошо да се създават продължения на добри заглавия. Нарастващото число зад името сякаш вдъхва респект, убеждава, че играта може би успешно е устояла теста на времето. За нещастие респектът и уважението много често биват заменени от чиста досада след първите десетина минути игра (понякога и по-рано). Но да се върнем към Battle Isle. Това на практика е нещо като походова стратегия, претендираща да притежава и уникални реалновремеви елементи, което, както ще се убедите след малко, е доста голямо изхвърляне от страна на авторите. За сюжета на играта малко мога да ви кажа, понеже интродукцията е една от най-безобразно направените през последните години, като съчетава в себе си достойнствата на зле нарисуван комикс и чернобял филм с грозни декори. Все пак, за да поправят отчасти положението, дизайнерите постоянно слагат на преден план сексапилната фигура на една от главните героини, която определено хваща окото, но не помага особено за развитието на сюжета.

Действието в The Andosia War се развива на територията на обширен архипелаг, като военната и икономическата част на играта са ясно разграничени. Разполагате с един основен остров, където се намира щаб-квартирата ви и където строите всички необходими за техническото ви развитие сгради. С подобен остров разполага и противникът, но може би противно на очакванията ви, целта не е да съберете войска, да нападнете острова му и да изравните всичко със земята. Не! Обитателите на Battle Isle са измислили далеч по-елегантен метод за разрешаване на споровете си - всеки праща войските си на трети, по възможност необитаем остров, и военните действия се провеждат там, един вид при закрити врати. През това време вие спокойно си продължавате икономическото развитие на главния остров. Империята ви се нуждае от шест ресурса - вода, желязна руда, алидиум, енергия и два вида стомана. На пръв поглед наличието на толкова много необходими продукти би трябвало да усложни играта до известна степен, но реалността е съвсем друга. Добиването на ресурсите е до голяма степен автоматизирано и след като построите необходимите сгради, като електроцентрали, водни станции, мини и други, нещата тръгват като по вода. Следващата ви важна задача е да се заемете с откриването на нови технологии, което става в академията. Паралелно с това може да започнете да изграждате и военните си фабрики и летища. Интересно решение на дизайнерите е необходимостта да свързвате всяка сграда чрез транспортни тръби в една обща инфраструктура. Това е изключително удобно, защото след произвеждането си, всяка единица се пренася автоматично, където е необходимо. Например танковете се транспортират до пристанището, за да могат след това лесно да бъдат натоварени на кораби и да заминат за военния остров. Въобще контролът върху икономическата част на играта е доста опростен, но същевременно играчът има възможност да променя почти всичко, което сметне за нужно. Ъпгрейдите, сградите, различните единици и взаимовръзките между тях са достатъчно комплексни, за да придадат на заглавието известна стратегическа дълбочина, без да обърква играча с излишни функции и сложни зависимости.

Добре че има расова мадама да движи сюжета, че иначе ...

Икономическият ви остров от птичи поглед

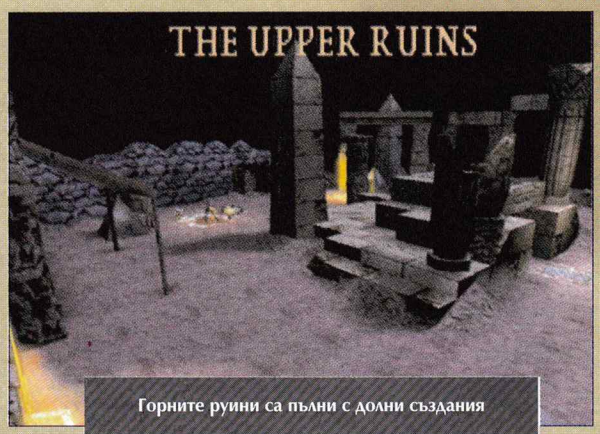
Военният елемент в Battle Isle обаче е на доста по-ниско ниво и на практика е главната причина, поради която играта не заслужава висока оценка. Действието като цяло е разделено на реалновремеви тактически ходове (напр. 1 ход = 8 минути). Това не оказва голямо влияние върху икономиката ви, защото може да си строите единици и да правите ъпгрейди по всяко време, но на военния остров нещата стоят по различен начин. Когато сте на ход може да премествате единиците си, като в началото всяка от тях има определен брой Action точки за изразходване. С всяко придвижване или стрелба по противник тези точки намаляват, докато накрая станат нула и единицата ви не може да прави нищо повече през настоящия ход. След като привършите с изпълнението на гениалните си тактически идеи, може да прекъснете хода си и тогава идва ред на компютъра, който започва да движи войските си. ИИ-то обаче е така програмирано, че дори да привърши действията си за броени секунди, непременно изчаква да изтече цялото време преди да ви даде възможност за нова изява. Струва ми се всеки може да пресметне какво означава това. Само, за завършването на първата мисия от едната кампания са необходими около 20 хода, а това прави около три-три часа и половина, като в осемдесет процента от времето ще се взирате безцелно в монитора (освен ако не си намерите нещо по-смислено за вършене). Управлението на военните ви части също не блести, дори напротив. В един момент установявате, че използването на waypoints би било доста полезно, но точно в този аспект липсата на интуитивност в предложеното от авторите решение, достига неподозирани висоти. Накратко, геймплейът на играта е на посредствено ниво, а в такива случаи не помага нито добра графика, нито разтърсващ звук. В този ред на мисли, визуално заглавието наистина изглежда великолепно - изцяло в три-Д, реалистичен терен, добри модели и текстури. Управлението на камерата е изключително лесно, денят се сменя с нощта, атмосферните условия се променят, всичко е великолепно изобразено (поне според днешните стандарти). За съжаление това не може да компенсира убийственото чакане докато ходът на компютъра завърши, а едва ли би било толкова трудно за дизайнерите да включат поне опция за забързване на времето. Такава минимална корекция би превърнала Battle Isle в игра, на която си струва да се поиграе.

SainP

The Mummy

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Konami **ЖАНР:** Action Adventure **ИНТЕРНЕТ:** wwwkonami.com **ОЦЕНКА:** 10%

Стана традиция голяма част от филмите, преминали с успех по световните киносалони, да биват последвани от компютърни игри. Не един и два са примерите за супер PC хитове от този сорт, като най-ярките безспорно са STAR WARS и игрите за Индиана Джоунс. Преди повече от година по кината, а след това и на видеокасети, се появи The Mummy, филм, който въпреки сюжетната си посредственост не бе лишен и от някои (най-вече визуални) достойнства. А и дотолкова се хареса на публиката и от появата си до сега събра толкова пари, та чак влезе във вечния ТОП 20. Ето че наскоро се появи и играта The Mummy, базирана изцяло върху кино-родителя си. В нея играчът има възможност да влезе под кожата на героя на Брендън Фрейзър, и да премине през серия от премеждия - в голямата си част заимствани от филма. За жалост на всички наивници (таяли надеждата, че от кино-бозата може да се роди игрови шедьовър) обаче, този продукт се оказа... Хм, абе като прочетете следващите редове, ще разберете какво точно.



Горните руини са пълни с долни създания

И така, сухите слова свършват тук. Насетне ще иде реч за една игра, отличаваща се с безмерната си тъпота във всеки един компонент, по който може да се съди за нея. Ще се запитате: "Защо по-дяволите изобщо трябва да се пише за подобна глупост?" Ами защото, приятели мои, някой от вас може и да се изльже да си я купи, разбира се. Защото при сегашната

Големи, яки, грозни. Падат с три удара на вълшебната факла - незапалена!

реалност - шеметно, ежеминутно напредване на хардуерните и софтуерни технологии производителите на каквито и да е мултимедийни продукти просто не би трябвало да могат да си позволят да предложат на пазара такъв боклук.

Но факт е, че си го позволяват. Без дори да се замислят за тежките депресивни увреждания, които могат да причинят на крехката ви психика, на вас - скъпите наши, драгоценни читатели, ненагледни. Не знам дали си спомняте аркадните двуизмерни игрички от зората на компютрите излезли в средата на осемдесетте години за тогавашните "PENTIUM4" - ATARI, COMMODORE и AMSTRAD, както и за игрални автомати - любимо мое занимание в онези години. Та, някои от тези игрички имаха далеч по-сложни, смислени и забавни загадки от "съвременния" си 3D наследник, в който най-трудната задача, с която може да ви се наложи да се справите е да намерите ръчката за някоя врата на не-повече от пет метра от самата нея, както и да се сражавате със същества с, явно, ампутиран мозък. Веднъж се натъкнах на група изроди, при вида на които меко казано ми стана лошо - по-големи от мен, с огромни чукове. Какво беше изумлението ми обаче, когато с простичката си и факла започнах да ги свалям на земята при това с по три-четири удара. А през това време те почти не направиха опит да ми попречат по някакъв начин.

Ах, толкова много неща ми направиха неприятно впечатление в Мумията, че не искам да пропусна нито едно от тях. Мисля да започна от Геймплея, чиято архаична концепция спокойно би могла да бъде родственик на заглавието, а чувството от съприкосновението с него е като да си изял нещо останало от времето на фараоните. Все пак в един Third Person Action-Adventure, за какъвто претендира The Mummy поне една интересна загадка или един хубав кютек би трябвало да има. Ами да ви кажа за движенията на героя. Малеее, да видите как само се движи и скача виртуалният Фрейзър!?! Ходи като , абе не знам как да го кажа деликатно, ама дълго ме беше страх да го накарам да се затича, за да не се разхвърчи от крачолите му хм, продукцията на отделителната му система, и да олее монитора изотвътре. Каква атмосфера бе, как да се вживееш в играта като екрана едва се вижда през сълзите. За някои на смях, за други на плач, но все едно - ефектът, в крайна сметка, е същият. И това е само увертюра към истинското шоу - след малко ще ви се наложи да се катерите. Вярвам, че сте ходили скоро в зоологическата градина и тези движения ще ви се сторят някак познати... И ето, НЯКАК все пак се успокоявате, релаксирате дето се казва с ръце на корема, но не... След малко, щете не щете, ще ви се наложи и да тичате...

Изкуственият интелект - липсва. Ура, щото, ако го имаше, не ми се мисли какъв щеше да е!

Графично нещата, като че ли, стоят най-добре. Сравнени, разбира се, с останалите "достойнства" на играта. На висока разделителна способност визията е горе-долу прилична, има светлинни ефекти, огньове и прочие. И като казах огньове..., изумление събуди у мен констатацията, че мога да доближа ризата на моя човек Брендън на около милиметър от буйно горящ огън и да не последва нищо. Де ги

Бегом към близкият бутон. С това ще решим и най-сложната загадка в The Mummy

продават тез' кошули, бре, може би са нова разработка на NASA, но пък като се замисля действието се развива през 50-те години. Най-вероятно е обяснено на сайта на играта!?

Звук и музика - има. Ако нямаше оценката на играта щеше да е с 50% по-висока.

Ако отнякъде чуете аналогии сравняващи The Mummy, с който и да се сетите качествен Third Person Action-Adventure, не вярвайте. Камо ли с игри от типа на Tomb Raider и Indiana Jones: The Infernal Machine, които въпреки всичките си недостатъци, си остават еталони в жанра.

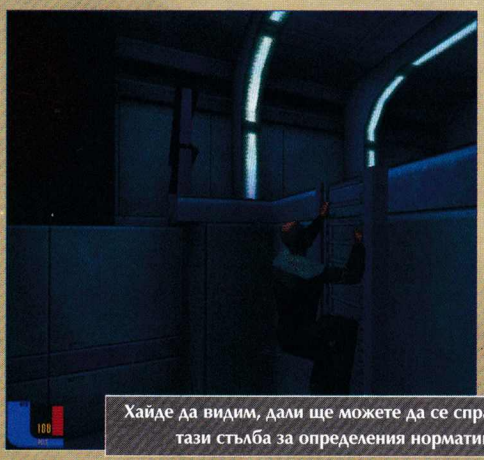
Присъдата - тази игра дори това не заслужава. Високата оценка която й давам се дължи единствено на някакви необясними сантиментални чувства към древния свят и нещата свързани с него.

Star Trek - Deep Space Nine: The Fallen

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Simon & Schuster **ЖАНР:** third person **ИНТЕРНЕТ:** http://www.simonsays.com/interactive/ **ОЦЕНКА:** 56%

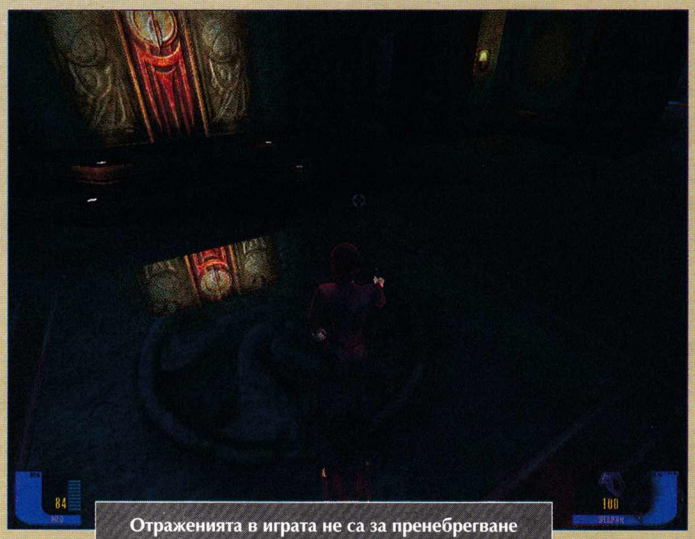
А отидат там където никой друг преди тях не е бил. Това била първата им директива. И те я следвали с всички сили и средства, ама, в края на краищата, като стигнали се оказало, че сперматозоидите на съседа вече са ги изпреварили и яйцеклетката е оплодена.
Стар тек в млада и неизследвана галактика, обитавана от злите Спирохеи.
Ей такива простотии.

Ще ме прощавате, ама кой още го гледа проклетия сериал, дето на всичкото отгоре е свален от екран вече две години? То не че у нас някога се е гледал особено надъхано, де. А знаете ли какво е единственото ценно нещо в тази игра? Това, че Стар Трек и, в частност, Дийп Спейс Найн-атмосферата е пресъздадена перфектно. С помощта на все още изтръгващия възхитени възгласи енджин на Unreal Tournament по монитора ви ще се разхождат индивиди, които няма да се различават по абсолютно нищо от тези, които са се разхождали на времето по екрана на телевизора ви. Ще видите виртуалния командир Сиско, който изглежда точно като актьора Ейвъри Бруукс до последната бръчка по плешивата тиква, виртуалната Кира играеща с пъти по-добре от госпожица Найна Визитър, могъщия Уорф, по-жив и респектиращ от всякога, ще видите бажорански храм със смазваща архитектура, ще стреляте с фазери и плазмени пушки, идентични до последното шибано болтче, с тези които размахват героите от сериала.



Хайде да видим, дали ще можете да се справите с тази стълба за определения норматив

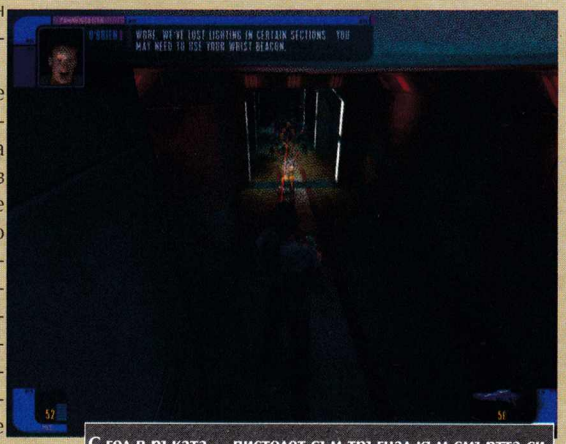
Не че е господ знае каква аванта като се има предвид, че играта не е нищо особено, но си мисля, че си струва да се отбележи като плюс. Още повече, че почти половината каст от сериала е седнал зад микрофоните и е озвучил The Fallen повече от професионално. Лошото е, че това са почти всички хубави неща, които могат да се кажат за тази игра. Предполагам, че за дай-хард феновете на поредицата те са повече от достатъчно и попадането на Падналите в крачната рубрика е живо светотатство, но за средностатистическия геймър играта в най-добрия случай може да мине за посредствена и то единствено благодарение на фантастичната си графика, която успява да наклони сериозно везните и да премести с няколко деления стрелката, която в противен случай би сочила делението "потресаващо тъпа".



Отраженията в играта не са за пренебрегване

Направо не знам откъде да започна да я оплювам. Бъговете примерно са добра отправна позиция. Като започнем с тези в графиката най-лошият от които е свързан с красиви, но некадърно сътворени светлинни ефекти, благодарение, на които често пъти въобще няма да виждате какво става около вас, а красивата ви динамична сянка ще отсъства през повечето време, като ако имате късмет ще изчезне цялата, а ако ли не ще можете да се наслаждавате единствено на сянката хвърляна от левия ви крак или от оръжието ви. Продължаваме с тези в геймплея, при който неписано правило е, че повечето ви верни действия биват отчетени като такива около петнадесетото им повторение, като, в общия случай, при предишните четиринадесет умирате. Най-страшно е в мисиите през които трябва да преминете без да трепете никого, но и иначе не е лесно.

Всъщност нищо в тази игра не е лесно. Показателят за трудност е избичил далеч над max-а в съответната скала. Още на първото ниво с Уорф, който по идея е най-могъществения персонаж (в играта имате трима герои - Сиско, Кира и Уорф и по десет мисии за всеки един от тях), съм умирал точно 67 пъти. Записвах си. А не е като да кажеш, че за сефте виждам екшън. Има ситуации при които е просто невъзможно да не загубите живот. Често пъти появата на вразите е ознаменувана с кратка кът сцена, в края на която те вече са започнали да стрелят по вас, а вие още не сте си върнали контрола над героя, има места по терена, които се взривяват, пропадат, атакуват с ток или пара винаги освен, ако не се приближите към тях супер внимателно т.е. след като вече сте били там, умрели сте и сте лоудналии. AI-то на враговете ви, което в общия случай граничи с това на третирана с Райд хлебарка на преклонна възраст, е компенсирано с тяхната многобройност и завидна издръжливост на бой от една страна и от друга - с невъзможно лош левъл-дизайн, ограничаващ всячески мястото ви за отстъпление и прикриване и със забележително беден и неефективен арсенал.



С гол в ръката ... пистолет съм тръгнал към смъртта си.

О, ето го и края на страничката. Гледа ме със стръвния поглед на Groover и ме предупреждава да не го прекрачвам. Е, този път няма. Защото точно за тази игра самото й заглавие казва повече от всяко едно ревю.

Изпаднала работа...

Snake

Gunman Chronicles

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Rewolf Studios **ЖАНР:** Action **ИНТЕРНЕТ:** www.sierra.com **ОЦЕНКА:** 60%

Докато повечето игри, които играем в наши дни се правят от екипи, чиито членове всеки ден се срещат и обсъждат плановете си за проекта, авторите на Gunman Chronicles всъщност никога не се срещали очи в очи. Ръководителя на проекта Хърб Флауър е в Юта, дизайнерът на нивата Стивън Байер е в Германия, главния аниматор Рение Банинга е в ЮАР, главния програмист Брайън Леге е в Калифорния - списъкът продължава, като местонахожденията на останалите членове на екипа са в Тексас, Флорида, Великобритания и Австралия. Реализацията на подобен проект чрез комуникации предимно по ICQ, IRC и електронна поща е само по себе си огромно постижение. Дали пък Rewolf Studios не правят малка революция в областта на изработката на компютърните игри? Само времето ще покаже.

Но сега да се върнем към Gunman - играта, която бе замислена и започната като тотална конверсия на Half-Life, а впоследствие беше решено да бъде разпространявана като отделен и самостоятелен продукт. Всъщност именно в това е най-големия проблем на това заглавие - ако беше предоставена за свободно разпространение, тази игра щеше да получи много голямо признание. Но при условие, че Sierra са решили че това заглавие заслужава човек да плати за него 30$, нещата придобиват съвсем друг облик. Но да не избързваме, а да тръгнем подред.

Действието в играта се развива в бъдещето, където западната спирала на галактиката е под контрола на тъй нареченитe Gunmen-и (не се уточнява дали става на въпрос за Дивата Западна Спирала), които изглеждат едно към едно с конфедералните войници от Американската Гражданска Война - сиви униформи, смръщени мутри и подчертан акцент. Ксеномите, или генетично променени организми, винаги са създавали проблеми в далечните краища на галактиката, но до този момент никога не са били заплаха за човечеството. Началната анимация започва със заминаването на отряд от Gunmen-и под ръководството на Генерала (много виден пълководец) към планетата Банзур Прайм, от където се предполага че идат Ксеномите. Както се досещате нещата се объркват и Ксеномите организират засада на Gunmen-ите, която постепенно се превръща в клане. За да спаси остатъка от войниците си, Генерала извършва саможертва и свършва в търбуха на огромен силиконов червей. Един от измъкналите се Gunmen-и е майор Арчър, в чиято роля влиза играчът. 5 години след инцидента на Банзур Прайм, заплахата от Ксеномите става много сериозна и към планетата е изпратен нов и по-добре подготвен екип, под ръководството на междувременно станалия Генерал Арчър. Приключението започва с нова засада и в ръцете на Арчър остава да разреши мистерията около планетата и Ксеномите, и да спаси човечеството.

Да ви звучи познато? Gunman не само че ползва engine-а на Half-Life, но и прави реверанс към нея като заимства от фабулата й. Да не говорим че началото на Gunman е заимствано едно към едно от Half-Life. Малко след като открива причината за епидемията от Ксеноми, Арчър се натъква на още един противник (който в последствие става приятел). Този нов противник се оказва главния компютър на базата на Банзур Прайм, който говори с женски глас. Представете си какъв системен шок изпитах когато я чух за първи път. Това са само малка част от заемките, на които ще се натъкнете в тази игра. Макар и да е чудесно, че авторите отдават чест в заглавието си на някои от най-великите игри до този момент, то е за сметка на оригиналността.

Ами, какво да кажа ... engine-а на Half-Life изглежда вече много демоде...

Самият Half-Life никога не е бил особено красива игра, но две години след неговото излизане engine-а му изглежда като полезно изкопаемо. Мътни текстури, оскъдно разнообразие от врагове, липса на детайлност в моделите и околния свят - това са само част от нещата, които веднага е набиват на очи след 20 минути игра на Gunman. Просто си личи, че игралната платформа е доста овехтяла. Не мога да не отбележа че има някой блестящи постижения в графично отношение, най-вече сред босовете на отделните нива, но като цяло графиката в играта е меко казано незадоволителна.

В общи линии същите неща могат да се кажат и за звука - в по-голямата част от играта ще чувате еднакви повтарящи се звуци, които по-скоро дразнят отколкото да създават атмосфера. Музиката е добра, но за сметка на това ще я чувате доста рядко, така че и тя не е съществен фактор.

Но както сме казвали в много случаи, най-важен е геймплеят. Колкото и зле да изглежда и звучи една игра, ако има солиден геймплей сме готови да й простим другите кусури. За съжаление и тук Gunman не премина теста. Много шум се преди време вдигаше около факта, че играта щяла да предостави на играча възможност да управлява всяко превозно средство, на което се натъкне. Това се оказа вярно - вие действително можете да управлявате единственото превозно средство, което ще намерите по време на игра. Танкът (именно той е средството) е абсолютно неунищожима машина, която наглед е с безкрайно гориво и муниции, но в някои изненадващи моменти ще получите съобщение че изведнъж ви свършва горивото и трябва да излезете от танка и да потърсите наоколо. И това след като сте пребродили 1/3 от играта без да имате проблем с горивото! Както и да е, това не е най-големия кусур на Gunman. На тези (трима) от вас, които не са играли Half-Life, комбинацията от екшън и предварително програмирани събития ще им допадне много. Подове пропадат точно преди да стъпите върху тях, Ксеноми и роботи се бият помежду си, компютри се взривяват до вас и т.н. - всичко това е много хубаво, но вече сме го виждали, при това според мен по-добре реализирано. Изкуствения интелект на противниците ви също на средно и под средното ниво, като на места те дори не помръдват докато вие ги отстрелвате.

Определено най-силната страна на Gunman са оръжията, които макар и да са дериват на тези от Half-Life са достатъчно оригинални. Причината за това е във възможността всяко едно оръжие да се модифицира по няколко начина, което изключително много повишава полезността и функционалността им в различните ситуации. Вследствие на тези модификации дори и най-обикновения пистолет може да се превърне в ужасяващо оръжие. За съжаление, тази свежа идея не може да спаси Gunman. Посредствена графика и звук, относително слаб изкуствен интелект и геймплей, който ни е до болка познат - това е в една изречение определението на тази игра. Всъщност, ако искам да съм изцяло откровен, ако Gunman не се продаваше, а се предлагаше безплатно, нямаше да имам толкова негативно мнение за нея. Но за 30$ играчите би трябвало да получат доста повече.

Whisper

F1 Championship season 2000

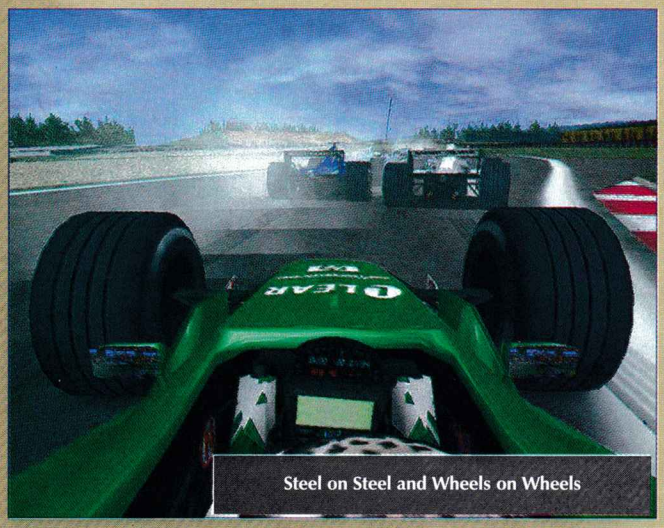
ПРОИЗВОДИТЕЛ: Electronic Arts **ЖАНР:** Formula 1 **ИНТЕРНЕТ:** www.ea.com **ОЦЕНКА:** 45%

Истината, голата истина!!!
Задачата ми е меко казано, трудна. Ще опитам по най-простия начин да докосна тази истина:
LONG LIVE THE KING...
Това е Истината, ето го кралят:
Geof Grammond.

Некоронованият крал, на когото нито Psygnosis, нито Electronic Arts, успяха да вземат титлата. Именно той е човекът, който създаде първия истински F1-Racing Simulator, излязъл в началото на 90-те - Formula One: Grand Prix. По-късно, през 1994г., излезе Grand Prix 2, а съвсем наскоро и Grand Prix 3, която е единствената игра, доближила се осезателно до истинското преживяване на емоциите от Формула едно.

А истината, която настоявате да чуете е, че F1: Championship Season 2000 няма да детронира Негово Величество Grammond. Обосновката ще прочетете в следващите редове.

Така. Създаването на един F1 симулатор е тежка задача за всеки екип от програмисти на Racing жанра. Това е така, но то в никакъв случай не оправдава провала на Electronic Arts. Просто те би трябвало да се занимават с това, от което наистина разбират - хокейни, баскетболни и футболни игри и да оставят racing-ите на когото трябва.


Steel on Steel and Wheels on Wheels

Първото нещо, с което се сблъскваме, са сложните менюта на играта. Начиньт, по който са направени, би объркал и най-опитния играч, а повярвайте аз играя такива игри от самото им зараждане. Но това е най-малкият проблем, защото истинските неприятности тепърва започват. За да играете нормално, до колкото това е възможно, трябва да разполагате с Digital Game Pad или поне с някое добро кормило. Ако нямате такива и опитате да играете с обикновен game pad или клавиатура, тази игра ще се превърне за вас в нерво-трошачка. Управлението е предвидено само за дигитални устройства. Без такива, истинско постижение би било просто да успявате да се задържите на пътя. По-голямата част от времето си ще прекарвате в напразни опити да овладеете колата си да спрете въртенето й на 360 градуса. Уви, в България са малцината, които могат да си позволят кормило. Така че статията ми би могла да свърши и тук, защото какво по-важно в една racing игра, от това да можеш изобщо да управляваш колата си, но дългът си е дълг, нали така? Продължаваме.

Противниците ви се опитват да ви запречат пътя

Друг дразнещ факт е разминаването между истинската F1 за 2000 г. (където шампион беше великият Михаел Шумахер) и играта, в която Хакинен и Култард се класират по-добре. Тоест, ако изберете да карате Ферари и прескочите квалификацията, за да влезете директно в състезанието при Quick Race, винаги ще започвате трети, след двата макларьна. Едно от малкото хубави неща в играта е Driving School. Тук се подготвяте за всичко, което ви очаква в състезанието: управление на колата, влизане в бокса и.т.н. Не, че това с нещо би ви помогнало, но...

Нещото, с което ЕА се гордеят и постоянно изтъкват е изкуственият интелект на пилотите. Може и така да е, не съм способен да прокоментирам този въпрос. Така и не ми остана възможност да му се възхитя, тъй като бях твърде зает, мъчейки се да остана в пътя. Но, като знам как работи рекламната машина на ЕА, нищо чудно прехваленията ИИ да присъства само в рекламите

Толкова за прекрасния gameplay.

Минималните изисквания ха играта са:Pentium II 450Mhz,128mb RAM, D3d Видео карта, DirectX 7.0a или по-нов. Което е направо шокиращо на фона на непретенциозната графика. Специалните ефекти обаче са много. Щастливите собственици на GeForce-видео карти, ще могат да ползват всички подържащи от игата ефекти (enviroment mapping, per pixel shading и др.), разни екстри като пушек при завъртане на гумите и отпечатъците им по асфалта, смяна на времето, дим от изгърмял двигател и какви ли още не визуални глезотийки. Все неща, които уважавам. При облачно време например изчезват сенките на околните обекти по пистата, а при дъжд можете да видите отражението на стоповете на колата пред вас по пътя. Всичко това не означава, че грозният дизайн на текстурите (специално на колите) остава незабележим. Пак ще спомена качествата на Grand Prix 3, чиито минимални изисквания са по-ниски от тези на F1: Championship Season 2000, и въпреки това изглежда доста по-добре.

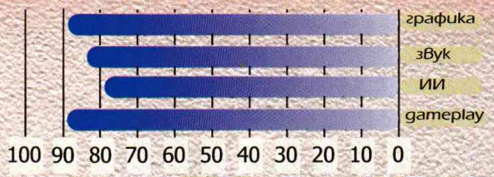
Играта предлага различни гледни точки на наблюдение. По време на самото състезание, може да променяте камерата от cockpit view до много различни външни изгледи. Но това е стандарт все пак, въпреки че в GP3 тази опция не бе включена. Превъзходството на F1: CS 2000 симулатор е в коментара (нещо, което липсва в Grand Prix3) на Jim Rosental от ITV (популярен английски коментатор на F1). Звуковите ефекти също не са лоши - озвучаването на двигателите, пищенето на завъртащите се гуми, минаването на колите върху бордюрите, коментарът на забавния Jim Rosental и радио-комуникация с бокса ще ви задоволят.

Въпреки всичко това, или може би точно поради всичко това, си оставам на мнение, че играта не струва. И тъй: Да живее Кралят! Grand Prix3!

Какво за F1: CS 2000? Какво искате да кажа за него още? Е, имам няколко думички: **Go kick a ball...D...heads...**

El Greco

SEA DOGS



90 ОБЩА

АВТОР: Cohen

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Bethesda **ИНТЕРНЕТ:** www.bethesda.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 300, 64MB RAM, 16MB Video

Мечтали ли сте да станете някога Пират? Не софтуерен, а истински, разбира се! Гледали ли сте филмите за Сандокан и представяли ли сте си се изправен на мостика с коса развята от вятъра (ако приемем, че имате малко повече от мен върху главата си)? Копнели ли сте по безбрежните морски простори и плющенето на платната?

Ако поне на един въпрос отговорите с "да", то вашите желания, най-сетне ще се превърнат в реалност, пък било то и само на екрана на компютърния ви монитор. Сега вече има Sea Dogs - игра отдавна чакана от мен.

Малко предистория:

Преди двайсетина години **гейм**ърите по цял свят влуднаха по една много приятна и увлекателна игричка с недвусмисленото име Pirates! на Microprose. Тя предлагаше на играча страхотната възможност да играе игра едновременно с елементи на приключение, стратегия и аркада. Този микс на жанрове пожъна небивал успех и играта беше последвана от Pirates! Gold, както и от множество клонинги със съмнителни качества. Gold-а не се различаваше много от своя предшественик, но беше с малко подобрена графика. Играчът движеше малки корабчета по картата на света и ако се наложеше водеше битки с конкурентни платноходчета. В Pirates! дори имаше и абордажи, по време на които поемахте контрола над своя герой и решавахте споровете с противниците си посредством пряк разговор с капитана на атакувания кораб, с помощта на набор от саби и други хладни оръжия. За да бъде приключението пълно, намирахте и карти на заровени пиратски съкровища, които ако имате късмет можехте да изровите. Нападахте градове, събирахте големи флотилии и въобще правехте всичко, което можеше да си помисли един пират.

Е, тази игра всъщност, въпреки че безспорно беше добра, не можа да прикове моето внимание, но едно нейно, така наречено продължение, определено спечели сърцето ми.

Тук иде реч за, значително по-слабо популярната игра на Ocean of America (подходящо име на фирма за такава игра) - Sea Legends, излязла в не чак толкова далечната 1996г. Тя в много отношения си приличаше с Pirates!. И тук ставаше въпрос за пиратстване из Карибско море, и тук се завладяваха кораби, и тук се правеха абордажи, търсеха съкровища, атакуваха крепости и всички останали работи. Разликата беше в системата за водене на бой. Докато в Pirates, корабчетата бяха малки, пикселизирани образчета на екрана, то в Sea Legends вие водехте битката директно от палубата на своя флагман, като можехте да стреляте от всеки един от бордовете му. Виждахте как вражеските гюлета летят към вас и разбиват кораба. Получавахте много реалистично чувство за всичко, което се случваше около вас и това просто ти пречеше да станеш от стола пред компютъра докато не изиграеш играта до край. Битката по време на аборадаж си беше същата, даже малко опростена откъм морал, но подобрена като управление (логично, като се имат предвид шестнайсетте години разлика). Играта си имаше и увлекателна история, за да ви внесе и приключенския елемент.

Пиратската крепост не е достатъчно добре защитена за да рискува кръчмарят да си навлече гнева ви.

Бурно време = Морска болест

Дълго време след като изиграх играта (два пъти) търсих подобно заглавие. Преглеждах всяка игра с пиратско-морски сюжет, но уви, не успявах да намеря жадувано продължение на увлекателното заглавие. Затова бях много Happy когато попаднах на новото отроче на Bethesda и Akella(за тях след малко) - Sea Dogs!

Sea Dogs спокойно може да бъде наречена римейк, именно на Sea Legends. Тук вие отново влизате в ролята на капитан на кораб през ерата на платноходите. Явно юнаците от братската Руска страна (да, Akella московска, "успешно издавала досега компютърни игри за руския пазар" фирма) са се усетили, че в идеята има хляб и са спретнали едно много прилично продължение, като са запазили най-добрите характеристики на оригинала.

Жанра на играта не може да се определи точно - тя е и стратегия, и тактика, и приключенска, и ролева, и екшън.

Е такова животно нема!

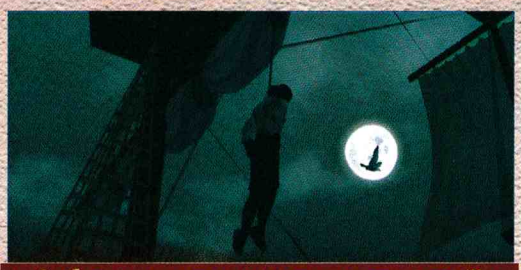
Нема ама има! И по-долу ще ви обърна внимание на всеки един от изброените елементи, за да се обоснова, но сега ще започнем с:

Историята

Вие влизате в ролята на младия Ни-

Моряшкият профсъюз в действие!

колас. Младият момък не помни баща си, който е бил морски капитан, незавърнал се при един от своите курсовете. Но кръвта вода не става и зовът на морето влече неудържимо нашия младеж. Той


Съдбата на всеки, посегнал на пиратският главатар!!!

решава да последва стъпките на своя изчезнал родител и да предприеме пътуване като търговски капитан. Бедната ви майка, знаейки, че няма смисъл да ви разубеждава, просто на изпроводяк ви подарява медальона на изчезналия морски вълк с надежда духа му да бди над вас.

Той (духа), обаче, явно е зает с други по-важни задачи, защото испанци нападат кораба (който, разбира се плава под английски флаг и пренася боеприпаси за военните) и докато се осетите се оказвате в затвора. Там нашия момък "попаднал на хора и станал човек" (не съвсем по играта ама звучи добре). Обаче, понеже сте си главен герой, успявате да се съберете с няколко по-ячки юначаги и да се измъкнете от тъмната и влажна квартира. По пътя решавате, че "онова малко корабче в пристанището" едва ли им е необходимо на испанците и без да питате го вземате "назаем". Така се озовавате с новопридобития си Pink (малък търговски кораб) в Highrock - английска колония, един от най-големите острови в района (той между другото не е действително съществуваща част от земното кълбо, но е прототип на Карибско море). И играта започва!

А от тук насетне какво да правя?

Каквото искаш! И това е един от най-големите плюсове на играта. Играта според създателите си е БЕЗКРАЙНА, което си е самата истина, затова и няма как да се спра обстойно на историята. История има, но тя е абсолютно неправолинейна, а ако искате можете и въобще да я зарежете. Ще спомена само, че е засукана и интересна, като в приключенски роман на Емилио Салгари. Ще разкриете тайни от миналото за баща си, които се оказва известен пират и е изчезнал при доста странни обстоятелства, а може да е закопал и съкровище, както си му се полага в една пиратска игра, но стига толкова за да не ви развалям кефа.

Можете да се захванете с търговия, да станете капер на всяка една от трите страни, имащи влияние в региона - Англия, Испания и Франция или да решите да работите само за себе си и да развеете "Веселия Роджър". Поемайки мисии от губернатори на различни острови или от обикновени търговци, както и водейки битки с други кораби, ще трупате пари и опит и ще градите репутация. И тук именно е ролевия елемент на играта - Николас ще покачва своето ниво и ще увеличава способностите си в няколко дисциплини, касаещи управлението на платноходa и умелото водене н бойни действия - управление на платната, ремонт, търговия, точност на стрелбата, презареждане, координация на екипажа, абордажен бой, защита и мятане на абордажни куки. В началото, знанията за мореплаването, няма да ви разрешават да командвате всякакви кораби, но с покачване на ниво ще придобивате право за все по-голям клас, докато накрая достигнете до огромните плаващи крепости от клас 1. В началната версия на играта (преди patch 1.02) не можехте нито да купите нито да завладеете кораб от по-горен клас, но след пача ви се предоставя възможност, ако си завладеете по-мощно возило да се прекачите на него независимо дали ранга ви разрешава, просто търпите наказателни точки във всичките си умения, които са толкова повече колкото е по-голяма разликата между кораба, на който сте и разрешения ви клас.

От вашите предпочитания и начинът ви на игра зависи, кои умения ще вдигнете най-напред. Аз лично бързо качих на абордажен бой (boarding) и съм много доволен. Много е полезно да качите малко и на поправка - ще ви спести доста пари.

За да подсилите някои от уменията ще може да наемате специалисти - топчия, който да подобри стрелбата на оръдията ви; дърводелец, за да поправя кораба когато е в открито море; ковчежник, да ви помага при сделките като намалява цените на купуваните от вас стоки; боцман, който да подобри работата на целия екипаж; лекар, който да може, "чрез навременни ампутации", да поддържа моряците в отлична форма и най-важният; помощник офицер, който освен подобряване на уменията на екипажа ще ви разреши и да вземате като награда завладени вражески кораби (иначе няма кой да им стане капитан и сте принудени просто да ги потапяте). Те също си имат свой ранг и всеки допринася в различна степен за общите умения на екипажа. Логично, подобрите специалисти са по-скъпо платени.

За да се осигурите с пари можете да разчитате на първо време на търговия. Разходете се между два острова и вижте какви са цените на стоките. Купете едно и продайте друго и... воалла! натрупали сте малко парички.

Търговията е приятна, но битката е истинската прелест на играта. Тя е много подобна на описаната по-горе битка от Sea Legends, но може да се води както от палубата, през поглед от първо лице, така и отвън, от трето лице. Управлението е много просто. Чрез клавиши давате команди за сваляне и вдигане на платната и управлявате посоката на кораба си. С помощта на мишката въртите камерата,

Колекция от предшествениците на днешния RailGun

когато сте в трето лице и се движите по палубата, когато сте в първо. На палубата, с помощта на мишката оказвате на оръдията си къде да се целят. Уменията на топчията и вашите собствени в "точност на стрелбата" ви помагат, дотолкова, че ви гарантират по-малка разсейка на изстрела, докато ако стреляте от трето лице ще трябва да се осланяте изцяло на показателя gun line, като удара автоматично се насочва към най-близко отстоящия до съответния борд вражески кораб. Разполагате с четири вида боеприпаси: гюлета - най-евтини, най-далекобойни и най-добре разбиващи вражеския корпус; бомби - с по-малък обсег на действие, но по-универсални боеприпаси, вредят цялостно на врага, като почти еднакво добре нараняват корпуса, текелажа и екипажа, а има шанс дори и да запалят трюма или платната; knippels - нещо на което не намерих превод на български, но представлява две или повече гюлета вързани с вериги между тях, страхотни са за късане на текелажа и платната на врага; гроздове или шрапнели - дребни отломки или съчми, идеални за избиване на екипажа, без да се нанасят сериозни щети по корпуса на самия кораб.

Друг важен елемент на морския бой е маневрирането с платноходa. Вие определяте доколко да бъдат опънати платната (има три степени - спуснати, наполовина и прибрани) и накъде да се насочва кораба. Останалото зависи от вятъра и характеристиките на возилото. Много е важно, когато предприемате маневра, в каква посока, спрямо вятъра, ще се въртите. Опитните моряци, мотащи се по улиците на колониите и наливащи се с ром по

Тежка участ ще сполети по зле тренираният!?

Познайте колко кораба ще има на снимката след миг?

кръчмите ще ви разяснят някой тънкости по боя и управлението, затова аз ще замълча.

При абордаж поемате командването на Николас и чрез серия от удари и блокове се стремите да приколите вражеския капитан. Управлението е изцяло с клавиатура и е много интуитивно и удобно. В действителност, обаче не се биете един на един, а екипаж на екипаж. От броя на екипажа зависи, образно казано, колко точки живот има всеки от двамата дуелори, а от умението ви boarding зависи колко силни ще са ударите. Така със стотина души с умение на ръкопашен бой 8, спокойно можете да атакувате дори двеста с умение 1 или 2, та дори и до 4, ако сте овладели добре техниката на боя и не допускате да ви нанесат много удари, но лошото е, че няма как да разберете дали противника е слаб или силен в абордажен бой докато не се качите при него (или той при вас). Обикновено пиратите не са особено добре обучени, макар да достигат до 4, 5 ниво понякога, но качите ли се на тежък военен кораб от клас 3 и нагоре (което в цифри значи надолу, защото най-големия клас е 1) бъдете готови за неприятни изненади. Доброто владеене на клавишите определено ще ви помогне при приблизително равностойни брой бойци и умения и ще ви даде победата, но когато силите са много неравни, превъзхождащия капитан отнема от "жизнените точки" дори през гарда на врага си. Това, заедно със самия корабен бой, може да се приеме като екшън частта в играта.

Идва време да разгледам и стратегическата й страна. Тя се изразява в управление на финансовите ви ресурси и търговия (с купени и крадени вещи), наемане на екипаж и специалисти, подобряване на кораба ви, както и грижа за съюзниците, ако сте присъединили такива. А те ще се присъединяват по време на играта, в зависимост от репутацията и ранга ви. Ще можете да съберете сериозна флота, но няма да управлявате пряко действията на вашите подчинени капитани. Ще можете да им задавате команди от типа на "потопи оня и оня кораб", "вземи на абордаж същия", "следвай ме" или "бягай подалеч от битката". Прецизното изпълнение, обаче, зависи изцяло от уменията на капитана на съюзническото корито, който спокойно може да се окаже жив пример за поговорката "при такива приятели, врагове не ти трябват".

Впечатляваща демонстрация на огнева мощ!

Е нека за финал да разгледам и техническите характеристики на играта.

Движенията на Николас в града (може да го движите с помощта на клавиши или мишка и то избор от трето или първо лице) са малко сковани и той тича сякаш току що е оправдал поставянето на сутрешния си памперс. За сметка на това, щом излезете в открито море ще може да се насладите на страхотно реалистичното движение на вашия платноход. Той забива нос в големите вълни, изкачва се по стръмната им част готов отново да падне след това, при завой с опънати по силен вятър платна, застрашително се килва на една страна... Въобще прави всичко, което се очаква от него, за да ви накара да повярвате, че управлявате истинско дървено корито от ерата на платноходите.

Графиката е просто наслада за окото. Къщите в градовете са в съответствие със стила на съответната държава, господар на острова. Текстурите на каменните сгради-отвън и на тапетите и "дограмата"-вътре са просто... ммм. Светлината е изключително жива, а нощем около фенерите се събират рояци насекоми.

Корабите не са изградени от много полигони (което разрешава играта да се пусне във висока резолюция дори на средна ръка машина, каквато е й моята), но се отличават с изключително детайлни текстури и голямо разнообразие по форма и размер. Палубите също са характерни, за различните плавателни съдове. При повреда на корпуса и платната можете да се насладите (освен ако не са на вашия кораб) на дупки по дъските и плата, които след няколко атаки с knippels може да заприлича на стари кълчища.

Водата е реалистично прозрачна, като на по плитките места се вижда и самото дъно, а ако е тихо морето може да видите силуетите на стрелкащи се из нея акули (които по движение напомнят делфини, ама да не ставаме дребнави). Варира от наситено синя до мрачно зеленикаво-кафява, от тиха до бурна. Облаци се спускат над океана и светкавици разцепват небето, когато се извие буря, дъжд допълва реализма на картината. За съжаление не може да потънете само поради лошото време, но все пак ако наблизо има скали може спокойно да се разбиете в тях, а и битката в подобно време е само за тросмайстори. Всичко това просто трябва да се види, думите са бедни (Freeman каза да не правим статиите повече от 100, 000 знака и затова), за да се опише.

Самият пиратски главатар.

Под английски или испански флаг, моята флота е страховита!

Звуците не отстъпват по нищо на визията в играта. Корабът ви скърца, орудията тътнат оглушително, сабите се стържат една в друга с характерния метален звън, щурци свирят нощем в градовете, на заден план се чуват разговори и кучешки лай, пиянска глъч ви съпътства щом влезете в кръчма, стражите си тананикат "Ах, мой мили Августин...", пяска скърца под краката ви, около вас картината просто оживява.

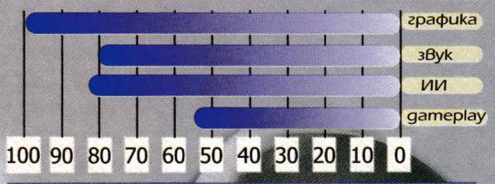
Музикалните теми не са особено много, но затова пък са приятни и добре подбрани спрямо момента. Например в пиратска колония ви преследва музикалният фон на вариант на "Йо-хо-хо", докато при битка с испанците, звучи съответстваща южноевропеска мелодия.

Пристрастяващ геймплей, чудесна графика и отличен звук - какво повече може да иска човек от една игра? На мен лично това ми беше достатъчно, за да изкарам няколко безсънни нощи, без да забележа, че утрото е настъпило, а това не ми се беше случвало много отдавна. Може би от времето на Civilization, Orion, Heroes II, Heroes III, Jagged Alliance II и други заглавия от техния калибър, както и не толкова известната, но страхотно увлекателната Sea Legends.

Sea Dogs

action

HITMAN: CODENAME 47



78 ОБЩА

АВТОР: Snake

ПРОИЗВОДИТЕЛ: IO Interactive **ИНТЕРНЕТ:** www.hitman.dk **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 450, 96MB RAM, 8MB Video

Killing is my business ... and business is good

Аз ги убих. Всички тях. Изтръгвах от кокалестите ръце на Мойрите нишките на съдбите им и ги разкъсвах. Не се интересувах от пол, раса, възраст или от обществено положение. Не ме интересуваше дали бяха престъпни босове, търгуващи с наркотици, оръжия и крехка женска плът или домакини, чийто най-голям грях към обществото беше, че са гласували за либералите на последните избори. Куршумът преминава с еднаква нежност и през пухкави мръснорозови пеньоари и през катраненочерни костюми на Армани. А границата между живота и смъртта често пъти е отбелязана от самотен слънчев отблясък в оптическия мерник на снайпер.

Това е моята изповед. Изповедта на един човек, който за няколко седмици загърби моралните закони и даде пълна свобода на тъмната си половина, човек, който намери сили да признае пред себе си, че винаги е мечтал да бъде наемен убиец, да поеме в своите ръце косата на Смъртта и властта на Бог и да получава добри пари за това. Човек, който се раздели с името и самоличността си в името на тази мечта и се превърна в безличен клонинг, създаден, за да убива и да бъде убит, когато вече няма да има нужда от него. Ще ви разкажа за силата, която се разлива в душата ви, докато кръвта на поредната безлична жертва се разлива по тялото ви, цапайки безукорния ви костюм. За това колко лесни могат да бъдат взаимоотношенията ви с хората, когато започнете да се интересувате единствено от приходите или разходите, свързани с потенциалното им убийство. Ще ви разкажа как крачих рамо до рамо със Смъртта, моята най-близка приятелка в дните ми като наемен убиец. Ще ви разкажа за най-лошата хубава игра, която съм играл в живота си. Ще ви разкажа за **Hitman**.

Разказът ми започва в клаустрофобичната килия на някакво изправително заведение, където моят герой, господин 47, е прикован към някакво легло и гледа в тавана с безизразен поглед. Няколко мига по-късно, оковите се отключват с тихо прещракване и пичът бива въведен в тренировъчната си мисия, чиято цел в общи линии е да се измъкне от упоменатото заведение под наставленията на тайнствен глас, звучащ в главата му и представящ се за неговия наставник.

Още на този етап правят впечатление три неща - феноменална графика, отвратителна камера и съмнителна прилика на 47 със Слави Трифонов.

По първата точка могат да се изпишат романи. Оставям настрана великолепните текстури, високата цветова гама, перфектните светлинни ефекти и високите резолюции. Въпреки съвършенството си това вече са неща, които се виждат във всяка втора игра от жанра. Това което ще охлаби ченето ви тук са движенията на персонажите. Такова нещо не сте виждали досега. Господата и дамите от IO interactive решиха да отбележат по достоен начин края на това хилядолетие, превръщайки виртуалната реалност в реалност. Това дето ви го писах в преревюто, по този параграф се оказа вярно. Наистина ще се почувствате гузни, когато душите някой с гаротата си и наблюдавате отчаяните му гърчове докато се опитва да си поеме въздух, мъчейки се да докопа с ръце тънката стоманена нишка, впила се в гърлото му. Или когато влачите безжизнения му труп и гледате как крайниците му се кривят под неестествени ъгли, а главата му подскача при ударите срещата си с неравностите по пътя. Това е не шедьовър, ами не знам как да го нарека. Никога, заклевам се, никога досега в игра не сте виждали толкова ясно изразена граница между ***смъртта*** и ***живота***, никога не сте усещали труповете толкова ***обвиняващо*** мъртви и разхождащите се наоколо герои толкова ***стрясващо*** живи. Hitman влиза в историята още от първите си две минути, когато 47 облича елегантния си черен костюм, оправяйки ръкавиците и възела на вратовръзката си с небрежен жест и остава завинаги там

С помощта ще можете да следите жертвите си. Zoom-ът има тежката дума

Headshot. Само че сме вдигнали прекалено шум и скоро ще стане напечено

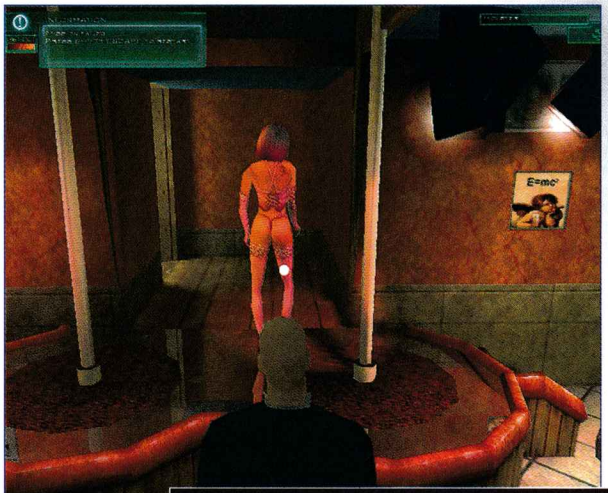
с всяка крачка, скок, удар или небрежно протягане. Имайте предвид, че на долните редове се каня да кажа доста лоши неща за тази игра, неща които биха убедили мнозина от вас да стоят настрана от продукта на IO Interactive. Не го правете. Codename 47 може и да не става многомного за игра, но всеки, който се интересува от виртуалните забавления трябва да се чувства ***дължен*** да я види. Защото ***това*** е бъдещето.

По втория параграф - имате две положения на камерата - при първото тя виси някъде зад главата на героя и е фиксирана на толкова лошо място, че често пъти няма да сте наясно какво точно прави господинът, какво прескача, включва или държи в ръцете си освен, ако не завъртите мишката така, че да погледнете директно надолу. В другия вариант операторското помагало е статично и показва съответната сцена от определена гледна точка в стил Alone In The Dark и Nocturne. Така можете да се радвате на мистър 47 в цялата му прелест, но пък няма да имате никаква представа какво точно става около него, което пък е твърде смъртоносно в общия случай.

По третия параграф - ми прилича, к'во да го правя. Особено след като си сложи тъмните очила.

В края на тренировката си с малко повечко късмет ще научите и четвърто нещо - този път изключително неприятно - за Hitman. Че в играта няма сейв опция и ако видите надписа mission failed - в случая с туториъла това може да стане ако пречукате пазача зад решетките - ще трябва да си преиграете мисията като пич. И докато във въпросното първо ниво за това ще са ви необходими десетина минути в по-късните приключения на 47 твърде често ще си го отнасяте в самия край на някои двучасови и хипер-комплексни мисии и ще псувате много, ама много надъхано. Но нека да караме поред.

Очакват ви 12 мисии (13 с тренировката) в типичната Thief-стилистика - трябва да изпълните дадена серия от задачи на дадена карта, като се стараете да бъдете изключително дискретен и да привличате възможно наймалко внимание върху скромната си особа. В началото на всяка една от тях ще имате възможност да си закупите екипировка с припечелените до момента пари, а края им, тайнственият ви работодател ще си приспада от обещания хонорар разходите си по разчистването на оставените следи, като сумата се влияе пряко от това колко качествено сте си свършили работата. Можете (Всъщност не можете, освен ако нямате ненормален късмет или чийт за безсмъртие, 'щото героят ви хич не носи на бой, ама такава е думата) да преминете нивото като Терминатор, стиснали по едно узи във всяка ръка и да избиете всичко, което шава в полезрението ви, но когато дойде време за определянето на хонорара ви като нищо ще излезете на минус.



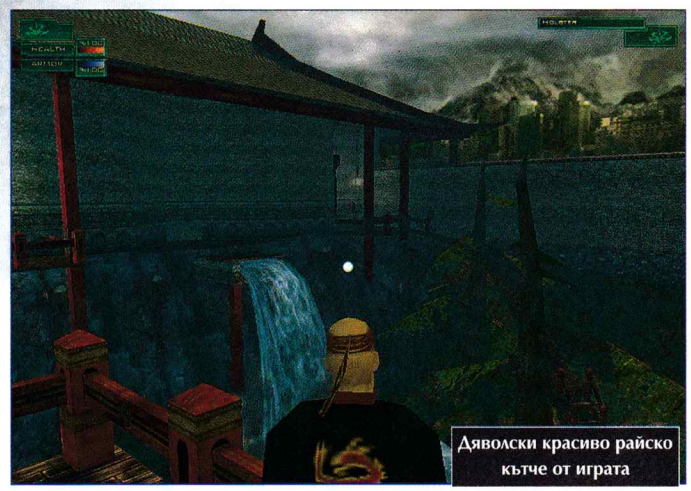
Ако нямате 18 години, моля втренчете се веднага в замисленото ангелче окачено на стената

Някъде на този етап от запознанството ви с Hitman ще се зарадвате на усещането за свобода, предизвикано от факта, че винаги имате по няколко начина да си свършите работата. Само усещането обаче.

С течение на времето, насред потоците от псувни, бълвани от злобно раззинатата ви паст, в кървавия блясък на погледа ви, отразяващ все същото ниво за вече десети път, в изтерзаните ви от честите предсмъртни писъци на 47 уши ще се роди ужасното прозрение, че вие наистина имате много начини да изпълните задачата си, ама само един от тях върши работа. Оказва се, че нивата в играта са замислени като пъзели, чието разрешаване ви носи успех (обикновено един от всеки три пъти, защото бъговете имат тежката дума). Уловката е, че често пъти вие не знаете правилата за решаването на пъзела, докато не обходите нивото няколко пъти и не се издъните достатъчен брой пъти, за да усетите грешните подходи. Което убива всякакво удоволствие, чувство за реализъм и свобода на действие, докато наместо да опитате да измислите оригинален подход към дадена ситуация ви се налага да си късате нервите мъчейки се да разгадаете плана на авторите. Давам пример, за да не бъда голословен.

Трета мисия. Целта ви, в най-общи линии, е да убиете члена на бандата на Червените дракони, който трябва да отиде на среща в едно местно ресторантче с член на бандата на Сините дракони и шефа на полицията, да ги убиете и тях, да подхвърлите край труповете им медальона на Червените дракони и да избягате. Ми хубаво. Първото нещо, което установих е, че трябва да сгащя представителя на Червените на едно точно определено място иначе не мога да го убия незабелязано. Първия път го изпускам. **Restart mission.** Втория вече съм наясно с маршрута му, но закъснявам с няколко секунди и го застрелвам точно пред очите на един патрулиращ полицай. Става погото и мисията се проваля. **Restart mission.** Причаквам келеша на ъгъла, убивам го преди да се е появил полицая и тръгвам да влача трупа към най-близката шахта, за да стигна до която ми се налага да мина през три квартала. Някакъв цивилен ме вижда и вдига тревога. **Restart mission x4.** Четири рестарт-а по-късно успявам да синхронизирам убиването и влаченето до секунда с маршрутите на ченгето и минувача (NPC-тата в Hitman винаги вървят из нивата по един и същи маршрут. Няма елемент на случайност, просто трябва да го заучите...) и трупът полита в шахтата. Отивам гордо при ресторанта и... ме застрелват като куче. Без предисловие. По-късно разбирам, че това е бъг. **Restart mission**. Върша си работата и отивам до

Няма срамна професия. Стига да си вършиш работата добре...


Дяволски красиво райско кътче от играта

Кой каза, че използването на баните е безопасно?

ресторанта. Този път бягът ме пропуска и едно от ченгетата пазещо входа ми казва, че съм добре дошъл, ама трябва да ме пребърка за оръжие. И ме оставя гол като пушка. Влизам аз в ресторанта и отивам до масата на жертвите си. Включва се кътсцена и 47 им казва, че трябва да отиде до тоалетната. Те се съгласяват. Отивам аз в кенефа, гледам се в огледалото, опитвам се да се изпикая, установявам, че прозорецът е отворен и мога да изляза от там, ама точно под него пази ченге и идеята е лоша. Пък и защо ми е да се измъквам при положение, че трябваше да ги убия онези. Докато тъпея шефът на полицията нахлува в кенефа, обявява ми, че съм се бил държал странно и ме застрелва. Ебаси. Ми можех да имам разстройство, в края на краищата... **Restart mission**. Този път не се мотая в кенефа, ами бързам да се разходя и до кухнята преди полицаят пак да реши, че съм му съмнителен. И виждам на тезгяха огромен кухненски нож. Аха! Взимам го и гордо отивам да коля. Потенциалните ми жертви отказват да ми сътрудничат в умирането и докато отчаяно се опитвам да заколя някой ме застрелват. **Restart mission**. Изведнъж загрявам какво трябва да направя. Когато влизам в нивото изтичвам първо до ресторанта и оставям узито си в кенефа. После свършвам всичко останало, връщам се в ресторанта след като моите хора вече са се появили, отивам до кенефа, излизам въоръжен и зъл и ги застрелвам както си му е ред. Двайсетината полицаи мотаещи се отвън нахлуват и ме отстрелват на свой ред. Хм! **Restart mission**. Правя същите работи, само че този път оставям в кенефа пистолет със заглушител. Отивам си културно и на влизане ченгето на входа си изпява песничката „А, появи се най-сетне. Ще взема оръжията ти преди да влезеш!". Да го духаш, аз си имам пушка вътре. Влизам, отивам до кенефа, въоръжавам се, убивам Дракона и Шефа на полицията, стрелям в една от стъклените витрини и изскачам сред падащите стъкла с развят шлифер. Култово. Сега ще изтичам до колата си на две преки и... Едно ченге се приближава кротко до героя ми и без да обръща внимание на извадения патлак и на факта, че току що е скочил през витрината казва... именно „А, появи се най-сетне. Ще взема оръжията ти преди да влезеш!". Изчаквам да ми прибере пистолета, който вече така или иначе не ми трябва и хуквам към колата си преди някой да е видял мазалото в ресторанта, когато се сещам, че съм забравил да оставя медальона на мястото на касапщината. Викам си - е, сега вече ме сгащиха. Тичам обратно до ресторанта и ченгето веднага се приближава до мен: „А, появи се най-сетне. Ще взема оръжията ти преди да влезеш!". Влизам си като пич в изпотрошения ресторант под погледа на ченгетата, които отказват да забележат трите трупа (пречукал съм и бармана), и оставям медальона. Излизам и почти не се изненадвам, когато любимата ми кука ме пребърква за четвърти път и отново си изпява песничката. Отивам си спокойно до колата и приключвам.

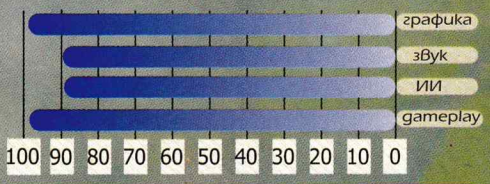
Е, не знам за вас, но думата, която на мен ми хрумва е „свинщина". Не стига че степента на трудност си е ебала майката и, че играта се оказва мега-линейна, ами и бъговете се появяват точно, когато най-малко ги очакваш.

И за разлика от гореописания случай повечето работят против вас.
Ами не става, мили мои IO интерактивци. Просто не става. Чудовищно добра идея сте имали, ама сте я реализирали по най-лошия възможен начин. С ръка на сърце признавам, че изиграх честно първите шест мисии (не ме питайте как успях - и аз още се чудя), после набарах код за безсмъртие, минах още две, в името на тази статия, и без да местя ръката си тържествено заявявам, че до появата на някакъв пач, който да оправя поне част от недомислиците няма да се докосна до тази игра.Тъжно е, защото това, което писах в началото е чистата истина и Hitman ме дари с невероятни емоции в редките моменти, когато не ми късаше нервите.

Тъжно е, защото като теглиш чертата се оказва, че най-сериозния плюс на играта, която трябваше да изведе thinker-shooter жанра до нови висоти, отново е графиката. Тъжно е, защото в Hitman има толкова много добри идеи, на които никой няма да обърне внимание.

Като възможността да взимате дрехите на всеки убит враг или невъзможността да носите еднометрово пушкало и да останете незабелязан. Или фактът, че NPC-тата като нищо могат да забележат някаква нередност във вида или в поведението ви, особено ако се представяте за техен колега или член на бандата им, и за това трябва да се стараете да останете в периферното им зрение, дори и когато разговаряте с тях. Или изключително оригиналните и комплексни, въпреки линейността си мисии. Ей такива неща, които никой няма да забележи. Защото Hitman ще го отврати много преди това. **Голата истина** е, че в момента играта е просто една чикия. Жестоко разхищение на ценен материал в името на съвсем мъничко кеф. И, моля ви, не ме питайте защо оценката ми е толкова висока при все написаното. Мечти, какво да ги правиш...

B-17 Flying Fortress



99 ОБЩА

АВТОР: Alex III

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Konami **ИНТЕРНЕТ:** www.metalgearsolid.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video

По снимките може да се излъжете относно същността на B-17. Вярно, че в нея става дума за самолети. Истина е, и че ще можете да застанете на пилотското място, за да управлявате летящите машини. Обаче B-17 Flying Fortress не е симулатор на бомбардировач от втората световна война. Или поне - не е само това.

B-17 е игра за войната във въздуха и за хората в нея.

Макар от заглавието да не личи, B-17 Flying Fortress: The Mighty 8th е продължение на друга игра - вероятно най-увлекателния симулатор, който съм играл някога. Трябва да ви кажа, че новият продукт на Microprose носи името на славния си предшественик с достойнство.

Първото нещо, което трябва да разберете, преди да седнете пред управлението на бомбардировача е, че е напълно реално цял полет над вражеска територия да мине, без да се наложи въобще да докосвате клавиатурата, джойстика или мишката. Защото тук няма да играете от името на пилота, нито като щурман, бомбардир, радист или стрелец. Всички те присъстват на самолета, и не само, че са там, ами си вършат работата (повече или по-малко) компетентно. Вие влизате в ролята на ръководния дух на екипажа. Във всеки момент можете да поемете функциите на кой да е от десетте души на борда на самолета. Да хванете пилотския щурвал, да седнете в стола на щурмана, да се взрете през окуляра на бомбоприцела, да стиснете здраво ръковхатките на някоя от картечните установки. Можете да заемете произволно "работно място", и да заместите съответния член на екипажа. Тук обаче има едно ограничение - можете да "се вселите" само в напълно боеспособен човек, който при това е заел някоя от активните позиции в самолета. Тоест, възможно е да влезете в кожата на бомбардира по време на захода към целта, стига да е в съзнание и да се намира пред бомбоприцела. Не можете да заместите обаче задния стрелец, ако се размотава някъде из самолета, или пък е ранен.

Освен да играете от името на всеки от хората си, можете да им давате и някои други команди, изпълнението на които можете да следите само отстрани, без да се намесвате. Можете да размествате момчетата си между позициите в самолета. Можете да ги карате да оказват първа помощ, или да отстраняват някакъв механичен проблем, възникнал по време на полета (например да спускат ръчно повредения колесник, или да гасят пожар в някое от отделенията на машината). Докато са заети с нещо такова обаче, те ще трябва да напуснат обичайните си места, и няма да могат да изпълняват преките си задължения.

Рядка гледка - немски изстребител таранира бомбардировач

Казах, че можете да играете, без да се налага да пипате управлението. Е, това е вярно само от гледна точка на механиката на играта. Бих останал страшно изненадан, ако стоите и гледате отстрани, докато Месершмитите налитат като ястреби над строя на бомбардировачите ви. Тогава просто ще ТРЯБВА да се намесите. Не защото бихте се справили кой знае колко по-добре от стрелците, когато ги управлява компютърът. Не и понеже ще ви е скучно. Даже само да наблюдавате отстрани, ще има какво да ангажира вниманието ви. А защото някой напада вашите момчета, и трябва да получи отпор.

Като симулатор B-17 не е нещо особено. Най-сложното упражнение, което трябва да изпълните по време на тренировъчните мисии , е рулирането на земята докато стигнете до началото на пистата

При това проблемът се корени не е сложността на играта, а в непригодения за подобни маневри интерфейс. Ако питате мен, тази мисия можете спокойно да я пропуснете, понеже наученото в нея никога няма да ви потрябва. Просто играта не е за това. Рулиране, маневри във въздуха, заемане на място в строя, излитане - всичко това изисква техника, която не е кой знае колко сложна (имам предвид - в играта), но не е необходимо да я придобивате, защото на борда на бомбардировача по всяко време се намират двама пилоти, на които това им е работата. Можете да упражните няколко приземявания с изгасени двигатели, за да сте подготвени, в случай че ви се наложи да го повторите в реални условия. Макар да подозирам, че пилотът на самолета пак би се справил по-добре от вас.

Това, с което ще ви се наложи да свикнете обаче, е ориентирането над вражеска територия, и извършването на прицелно бомбопускане. Там компютърните ви момчета има какво да видят от вас, даже и хич да не ви бива. Поне в началото, де, защото всичките ви хора се учат, и подобряват уменията си в областите, които им се налага да практикуват по време на полетите. В първите мисии щурманът постоянно ще се губи, и ще трябва да се взи

рате в повърхността отдолу, за да откриете някакви ориентири, които да ви подскажат къде, по дяволите, се намира самолетът в момента. От 5 километра височина земята изглежда доста монотонно, и тая работа хич няма да е лесна. Съветът ми е - ако съвсем се изгубите, вместо да се лутате, обърнете курса към морето. По извивките на бреговата линия най-лесно ще се ориентирате. Също според мен е уместно отначало да се намесвате и в работата на бомбардира. Той се справя прилично с намирането на целта и фиксирането й в бомбоприцела, само дето обикновено се цели в някаква точка "около", а не "върху" нея. В случай, че не знаете, по време на войната практиката е била само водещият самолет да прицелва къде да пусне бомбите си. Всички останали от формацията се равняват по него по време на захода. Летят на същата височина, на паралелни курсове и със същата скорост, и пускат товара си при команда от водача. Пък вие ще летите тъкмо в най-предния самолет, затова успехът на мисията в съвсем пряк смисъл ще зависи само от вас.

Казах "успехът", но веднага трябва да поясня за какво говоря. В контекста на бойните действия, "успешен" е всеки полет, който е поразил набелязаната цел. В контекста на играта обаче (а също и от гледна точка на хората от екипажа ви), успешна е мисия, от която самолетът се е върнал на съюзно летище. Затова няма смисъл да се рестартирате, ако в разбора накрая пише, че целта не е била засегната въобще. Намирате се сред война, където никой не може да разчита на успех във всеки полет. Ще броите не разрушените заводи и складове, свалените изстребители или загиналите другари. Ще броите от колко полета сте успели да се върнете на приятелска земя. И колко още остават до края на вашия "tour of duty", т.е. преди да ви откомандироват и изпратят обратно у дома.

В-17 има два основни режима на игра - обикновена и командирска кампания. В първата ще се изправите срещу цялата сила на Luftwaffe (немските ВВС) от позицията на командир на бомбардировач. Ще трябва в над 30 мисии да преведете самолета си над хиляди мили вражеска земя, да унищожите целта си, и да върнете момчетата си на базовото летище. Обаче целите, маршрута, бомбеният товар - всичко това ще идва със заповед "отгоре". Преди всеки полет ще можете да разгледате кратка разузнавателна сводка за целите, да проследите плана на полета по картата, и да гледате филм, заснет от шпионски самолет, който да ви помогне при идентифицирането на целта от въздуха. После... после просто трябва да направите това, за което са ви дали оръжие в ръцете. И да се върнете живи, което често ще бъде по-трудната задача.

Рафинерията през окуляра на бомбоприцела. След миг надолу с вой ще започнат да пропадат бомбите

В командирската кампания ще имате и допълнителни отговорности. Като офицер, на чиито заповеди се намира цяла ескадрила, ще трябва да планирате полетите от начало до край. Кой ще лети, и кой ще остане. Колко и какви бомби ще се пускат, и, по-важното - къде. Какъв маршрут да се избере така, че рискът за самолетите да е минимален. Ваша задача ще бъде да осигурите разузнавателни данни и да организирате правенето на аероснимки. И освен всичко останало, ще летите в челната машина.

Оформлението на играта е превъзходно. Бомбардировачът изглежда като истински. Имам предвид - съвсем истински. Блестящо метално тяло, картечни установки, които се въртят, докато стрелците вътре следят вражеските изстребители. Можете да видите всеки нит върху обшивката. По крилата зад двигателите има почернели следи от смазка и отработени газове. Ако погледнете формацията отдалече, ще забележите инверсионните следи зад самолетите. Ако поразят някой двигател, зад него ще се протегне димен шлейф. Можете да следите движението на елероните и въздушните кормила, когато отклоните щурвала от неутралното положение. Отварянето на бомболюковете, спускането на колесниците. Движението на вентилационните капаци на двигателите. Даже извъртането на лопатите на пропелерите, когато изключите някой двигател. Останалите самолети (и ваши, и противникови) могат да се похвалят с аналогична детайлност. Текстурите по земята и по небето (защото в В-17 облачната покривка има огромно значение за геймплея) изглеждат съвсем реалистично. Вътрешността на бомбардировача е представена съвсем убедително. Всеки прибор, кашон с муниции, шланг или пожарогасител, може да бъде видян на мястото, където стои и в истинската машина. Движенията на хората извътре също са майсторски пресъздадени - можете да проследите как се прегъват и извъртат, за да се промъкнат покрай някое препятствие, как внимателно превързват другарите си.

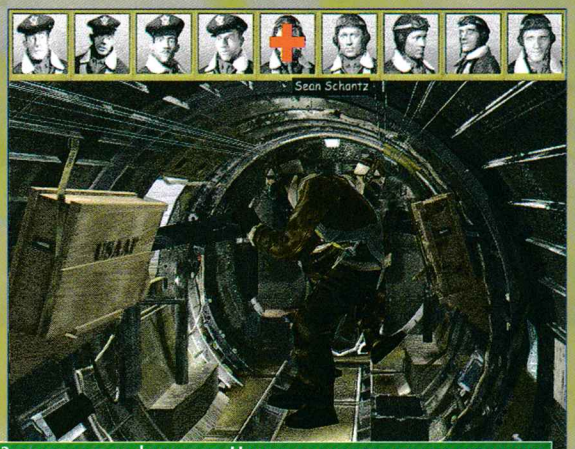
Звуците съответстват напълно на графиката. Музика в играта няма, но трябва да ви кажа, че бученето на двигателите на самолета съвсем убедително я замества. Ако обаче искате напълно да се потопите в атмосферата на битките на "могъщата 8-а" въздушна армия, опитайте да си пуснете като фон Реквиема на Моцарт. Адски е подходящ.

Понеже е прието човек да изтъкне поне един недостатък на играта, която представя (за да не го помислят за агент-провокатор, изпратен от Microprose да мъти умовете на читателите), трябва и аз да кажа нещо в тоя дух. Ами, сещам се за едно-две работи. Първо, интерфейсът е малко странен. Менютата са направени като метални панели с картинки, върху които човек трябва да щракне, за да си избере нещо, и после трябва отделно да натисне бутона "Next" в долната част на екрана. Доста тромаво за последните месеци на 20 век. Освен това, няма чалъм по време на игра човек да отвори екрана с опциите. Ако иска да си намали звука на двигателите, да речем, за да си чува по-добре Реквиема, трябва да излезе от мисията, да смени силата на звука от моторите, да си зареди savegame-а от преди полета, и да го пусне наново. Пък и в играта няма никакъв помен от помощна информация (Освен в книжката, де, ама тя понякога може да се окаже, хм, дефицитна. Да знаете как само се губят тия manual-и...). Тренировъчните мисии също нищо не обясняват, просто изискват да се извърши успешно някакво упражнение.

Е, сега май остава само да ви река "т'ва е жестока игра, тичайте веднага да си я купите", нали? Аз наистина това искам да ви кажа в заключение, обаче ми се струва, че нещо липсва в описанието ми. Не съм обяснил защо В-17 е толкова ценна прибавка към ко-

LUFTWAFFE

Немската Luftwaffe или Въздушни Сили е официално сформирана през 1935 година заедно с две други части на германския Wehrmacht. Първоначално целта й е била да защитава немското въздушно пространство. Преди 1935год. на Германия е било забранено да има въздушен флот по силата на Версайския договор. Благодарение на експериментаторство и изобретения машините на Luftwaffe били по-добри от тези на Съюзниците и в началото на Втората Световна Война направо измели противниците си от небесата. В Luftwaffe са били най-добрите асове, които някога света е познавал, които са печелили битка след битка, дори и при невъзможни на пръв поглед ситуации. Самата Luftwaffwe не се ограничава само с въздушни сили - по-голямата част от немските противовъздушни установки са били грижа на тази организация. Тя е и роден дом за парашутистите - Fallschimjaeger.



Задната част на фюзелажа. Напред се виждат двамата странични стрелци и долната картечна установка

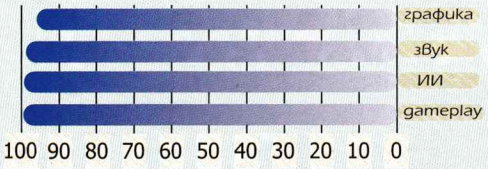
В нея ще откриете цял свят, потопен в хаоса на най-странната война, която мога да си представя. Свят, където с дни и седмици нищо не се случва. А после идва времето на следващата мисия. И небето изведнъж губи ясния си цвят, и става сиво и негостоприемно. Първо се изпълва със спомена за минали страхове и изгубени другари, после - с грохота на мотори. И пистата пропада в миналото, и макар да те тегли като камък към нея, трябва да летиш надалече. Бомбардировачите в строя сякаш се притискат един в друг, търсят защита в телата на другарите си. 18 машини в съвършен ред се отдалечават на изток. Колко ще се върнат? Някъде наоколо летят и изстребителите от ескорта, но те са малки, далече са, и скоро сами ще се окажат обградени от враговете. Безбрежен океан отдолу. Във всички посоки - синева, чиято необятност се мери в часовете, прекарани с потни, треперещи длани. Кратко съобщение по интеркома - "Пресякохме германския бряг". И работата - истинската, тази, заради която си е струвало да те пратят на хиляди мили от дома - работата започва. Знаете ли на чие място не искам да се окажа в такъв бомбардировач? На радиста. Когато налетят Месерите и осколките от зенитните снаряди започнат да чукат по обшивката, всеки от останалите ще има в ръцете си оръжие, което да насочи срещу врага. А радистът може само да гледа през тясното прозорче във фюзелажа. Да гледа повърхността на крилото, да гледа за дупки в носещата плоскост. Да гледа елероните, и да се бори с мисълта, че последният удар ги е заклинил. Да гледа за димния шлейф, който снарядите на врага ще издърпат от мотора. Да гледа как от пробойните в резервоара се нижат капки гориво, и да се моли в следващия откос да няма запалителни снаряди. Да гледа, как огънчетата на изстрелите се забиват в корпуса на съседната машина, как пламъците обхващат двигателите. Да гледа, как тя бавно губи скорост, отпуска нос и започва да пада. Да гледа, как нещо избухва в тялото й, тя се завърта неконтролируемо, и черният дим на пожара започва да описва спирали в небето. Да гледа, как крилото й се откъсва, и най-после от люка започват да се отделят малки фигурки. Да гледа, и да брои. Отчаяно да се мъчи да изкара парашутите до десет. Да слуша напрегнатите, почти панически реплики на стрелците, когато си прехвърлят немските изстребители един на друг. Да гледа хоризонта, и да чака преднамерено спокойното съобщение на пилота, че са легнали на курс към целта. Да гледа земята, и да вижда припламванията на изстрелите от дулата на зенитките. Да гледа, как петната на разривите изпълват небето, и с цялото си тяло да чувства изтегления като по струна курс на самолета. Да знае, че само смъртта може да ги свали от този курс. Да гледа пробойните по другите самолети, и да се чуди дали и неговият изглежда така. Да чака подскачането на машината, когато бомбите понесат няколко тона смърт към земята. Да гледа, как и съседите хвърлят товара си, и бързат да затворят люковете. Бързат да обърнат на запад, макар до дома да има стотици мили небе, разкъсвано от взривове и кръстосвано от изстребители. Да гледа слънцето, и да очаква всеки момент от него с вой да изскочат силуети на Месершмити. Да гледа облаците, и да се чуди дали в тях не се крият врагове. Да гледа разтегнатия строй, и да брои колко самолети са останали. Да се взира в двигателите им, и против волята си да вижда, че машината на левия фланг отдолу е със спрян първи мотор, от трети тече смазка и е покрила цялото крило отзад, а четвъртия явно работи на понижени обороти. Да се опитва да не мисли какво ще се случи с хората в нея, когато след малко тя започне да изостава. Само 20 метра го делят от тях, но съвсем скоро формацията ще трябва да продължи със самолет по-малко. И никой нищо не може да направи. Да се чуди как са двигателите на другото крило, защото му се струва, че самолетът се е наклонил, а това може да значи само, че един от тях е отказал. Когато пак чуе напрегнати реплики от стрелците, с ярост да разбере, че Луфтвафе няма да се откаже, докато не ги види да горят на земята. И щом чуе вик на болка в слушалките, да хукне към ранения с медицински пакет в ръката още преди командирът да е казал кой има нужда от помощ, защото този глас му е познат даже през статичния пукот на шлемофона. Щом стигне там, да се мъчи да превърже раната, и да се опитва да не гледа кръвта, която вече е напоила комбинезона му. Да успокоява пострадалия стрелец, макар да знае, че той няма да стигне летището жив. Да не обръща внимание на ужаса в очите на хлапака, когато командирът заповядва да го пускат с парашут, защото при немците има поне някакъв шанс да оцелее. И после да се върне до прозорчето си, и да затвори очи. Да се мъчи да не вижда и да не чува повече нищо... Но щом щурманът каже "Англия е под нас", той все пак ще погледне, просто за да се порадва на зеленината отдолу. Ще извърне погледа си от другите машини. От ранените машини. Ще гледа приближаващата земя, и когато пилотът прави кръг над летището, ще се радва на мръсно сивите хангари. Въобще няма да помни тласъка, с който земята посреща синовете си. Ще знае само, че е жив. Чак после, след няколко крачки по тревата, ще се сети да преброи самолетите, ще види санитарите, които бързат покрай него. И ще знае, че е късметлия. Бог е решил да го остави да живее още. До следващия полет, когато пак ще може само да гледа. Но дотогава има време. Сега е жив. Сега светът си заслужава да го гледаш.

B-17 не симулира самолети - тя симулира хора и при това го прави добре

Пожар в двигател номер 2

Не съм летял в небето над Германия. И все пак... В някакъв смисъл бях там. В момента езикът ми не се обръща да нарека B-17 Flying Fortress игра. Напоследък зад тази дума се маскират много посредствени, елементарни продукти на софтуерната индустрия. Произведението на Microprose е различно. Създателите му са постигнали нещо почти невъзможно - да направят игра, в която главното е внушението. Не стрелбата, макар че изстрели има в изобилие. Не полетите. Не ефектите, звуците или графиката, макар че те са много добри. А онова неуловимо усещане, което ти остава и след

Colin McRae RALLY 2



99 ОБЩА

АВТОР: uRKO&Cohen

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Codemasters **ИНТЕРНЕТ:** www.codemasters.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 400, 64MB RAM, 16MB Video

Дългото чакане най-сетне свърши. Всички любители на виртуалното шофиране могат да се успокоят, да седнат пред мониторите (може би един стабилен ъпгрейд преди това няма да се отрази зле) и да се впуснат в света на шеметните скорости насред приказно красиви природни пейзажи.

Вече не помня кога излезе Colin McRae Rally, но и до сега тя си остана еталон за истинските почитатели на рали симулациите. Тази игра просто плачеше за достоен последовател. Е, може да се каже, че него вече го има и това разбира се е Colin McRae Rally 2. Той пресъздава настоящия рали шампионат - с реалните писти и модели на участващите автомобилни компании. Ще карате една от избраните коли по прашните пътища на Австралия, ще затъвате в калта на дъждовна Англия и ще се пързаляте по заледените трасета на Швеция, за да се доберете до мечтаната титла. И, повярвайте ми, това никак няма да е лесно. Но да обърнем внимание на геймплея, за да разграничим Ралито от всички останали "ментета".

Първото нещо, което се набива на очи, когато застанете пред монитора (за предпочитане с кормило в ръце, но става и с джойстик или клавиатура) е изключително реалистичното движение на колата. Чувствате окачването, поднасяте в завоите, отскачате от бабуните, буксувате на място върху по-неустойчивите повърхности. Всичко това ви кара да се чувствате като в истински автомобил. Можете да изберете отправна точка на вашия взор измежду пет възможни камери - в купето, на капака, на предната броня на колата, зад колата и т.нар. custom камера, при която можете да мените ъгъла на гледната си точка.

Всъщност, това би било достатъчно, за да харесам играта, но има и още. Към реализмът на движението, съвсем безплатно идва и един доста внушителен набор настройки, които вие може да правите преди началото на етапите. В Colin McRae Rally настройките не бяха малко и наистина играеха роля, за разлика от същите в някои други игри, а сега те са набъбнали почти двойно и без да се научите да се възползвате от тях, просто няма как да успеете да победите (Какво говоря! "Да настигнете!") вашите компютърни опоненти на по-висока от началната трудност.

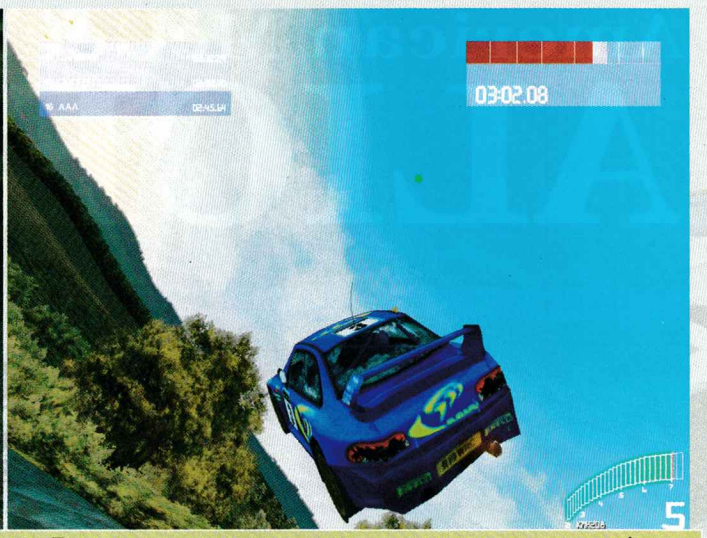
Много важно е и да си пазите колата. В началото на всеки участък, ще разполагате с определено време (един час), за да си извършите най-необходимите ремонти. Всяко действие по колата - ремонт, настройка изисква време. Ако не сте я пазили и сте карали "като луди" ще ви бъде невъзможно да поправите всичко, затова от Codemasters са се постарали да ви улеснят и са въвели система от "знак внимание", поставен пред всеки един проблем. Колкото по-червен е знакът, толкова по-неотложен е ремонтът и така ще знаете, какви са приоритетите ви, когато опре до него.

Ще може да се порадвате на много от най-известните марки коли, участнички в рали шампионата, както и на няколко бонус возила, които можете да спечелите само при определени условия. Стандартните модели са: Ford Focus, Mitsubishi Lancer, Toyota Corolla, Subaru Impreza, Peugeot 206, Seat Cordoba. А бонусите са:Lancia Integrale, Ford Sierra Cosworth, Aston Martin Mini Cooper, MG Metro 6R4, Lancia Stratos, Peugeot 205 Turbo 16, Ford Racing Puma, Ford Escort MK1. За да ги получите може да разчитате и на малки измами, но винаги е по-сладко да си ги вземете с честен труд.

Това, което прави Colin McRae Rally 2 най-доброто рали правено някога не е нито едно от нещата споменати досега. Детайлното, реалистично пресъздаване на пистата - това е което прави от играта това което е. Те са по модел на действително съществуващи трасета. Във всеки един момент можете да изхвърчите в някое дере, река или да се озовете между група дървета в някоя горичка. Именно тези качества придават на тази игра обликът на истински рали симулатор - непрестанно напрежение, опасност от изхвърчане от пистата и респективно губене на време на всеки по остър завой.

Страните, в които се провеждат ралитата намерили място в играта са следните: Finland - където преобладават горски пътища, тук-таме има и добре асфалтирани шосета; Greece - пясък и камъни ще види-

Ford Focus - новият модел на американския концерн - от тази година в световния рали шампионат. Колата на Колин МакРей



Фамозната Subaru Impreza, неостаряващ фаворит по световните рали трасета. Понякога прекомерното даване на газ води до неочаквани резултати!

те тук; France - асфалт; Sweden - сняг, сняг и пак сняг; Australia - преход между пустини и савани, пътят е широк, но много лесно се изхвърча от него; Kenya - пустиня и тук-там някой оазис; Italy - асфалт и мафия; United Kingdom - горски пътища и много кал (най-тежкото рали).

Видовете игра, които предлага Colin McRae Rally 2 са: рали шампионат, отделно рали, отделен етап от дадено рали, гонка по часовник, съревнование по затворена писта като интересното тук е че има писта в Япония; аркадна игра - състезание един на един по затворена писта, като тук няма да срещнете настройки по колите.

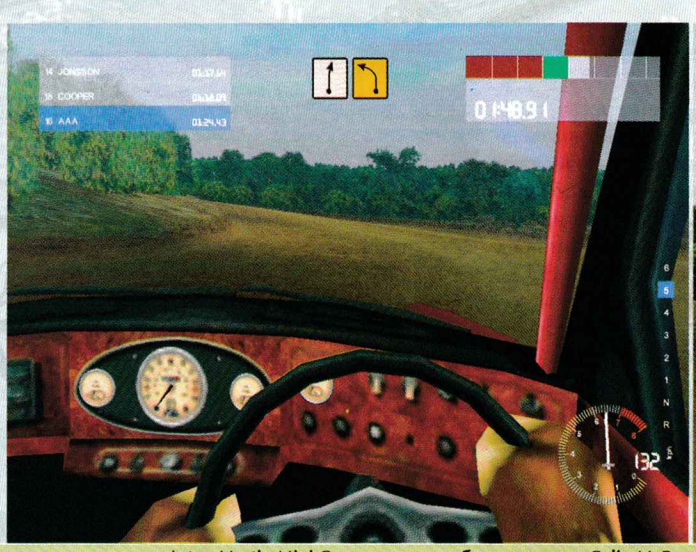
Мултиплеърът застъпен в играта предлага следните възможности: отделно рали (тук виждате опонентите си като духчета), аркадна игра (където ще можете да остъргвате броня в тази на съперниците си). Неприятното е, че както и в първата част, така и тук, не може да се изиграе целият рали шампионат с приятели.

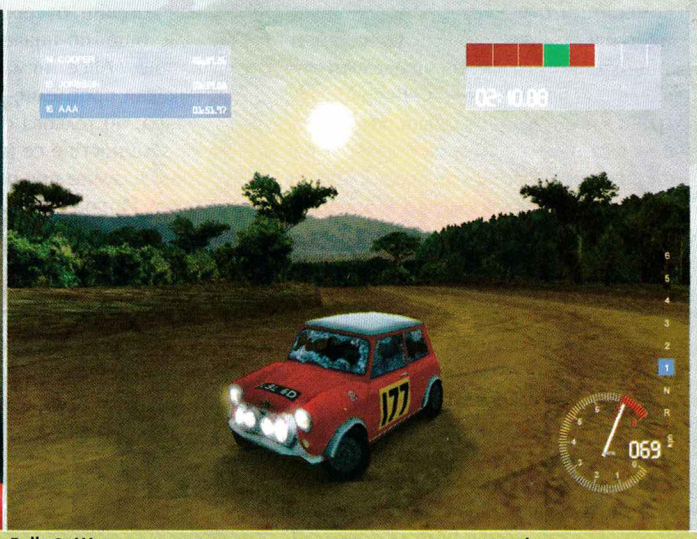
За отбелязване е липсата на рали училище, такова имаше в Colin McRae Rally и помагаше много на тези, които за пръв път сядаха пред подобна игра

Графиката е много добра. На висока резолюция притежателите на nVIDIA GeForce 2, ATI Radeon и Voodoo 5 5500 ще станат свидетели на перфектна детайлност. По купетата на колите могат да бъдат различени и най-малките фрагменти. Пейзажите, покрай които ще прехвърчате с огромна скорост са много приятни за окото. Наистина, една огромна съставна част от пейзажа (дървета, храсти, треви, публика...) е двуизмерна и може силно да издразни по-претенциозните от вас, но съгласете се, че изцяло триизмерно рали би било твърде тежко и непосилно за повечето геймърски компютри.

Озвучаването на двигателя е просто перфектно. С будеща възхищение педантичност авторите на играта са успели да възпроизведат уникалния звук на всеки един модел автомобил. До ушите ви ще достига ревът на двигателя, а това ще бъде от огромно значение за тези от вас, които обичат да шофират с ръчни скорости. Скрибуцането и неприятните звуци са неизбежна последица от повредите по колата и ще са добър индикатор за моментното й състояние. Музиката, която ще чуете докато бродите напред назад из менютата е динамична и ненатрапчива и страхотно ще ви настройва за високи скорости.

Интерфейсът е удобен и бърз. И за разлика от предишната версия на играта не е заимстван от конзолния вариант, а е написан специално за PC. За секунди можете да прескачате между настройката на графиката, на клавишите и пускането на самата игра. А тя зарежда доста бързо.

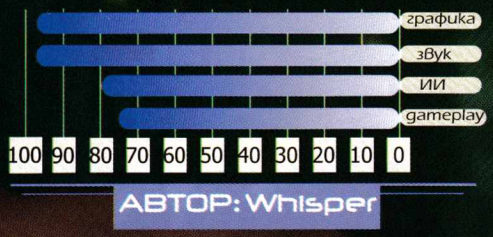




Aston Martin Mini Cooper - една от бонус колите в Colin McRae Rally 2. Ще имате възможност да покарате нещо по различно!

Colin McRae II е игра само за ценители и любители на реалистичните и трудни симулатори. Това е играта за всички, които искат да изпитат прилива на адреналин, когато застанеш зад волана на мощното возило, а пропастта се е ширнала до теб. Усещането е пълно и на всичко отгоре абсолютно безопасно, така че да се хващаме за джойстика братя.

American McGee's ALICE



93
ОБЩА

3-d person

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Rogue Entertainment **ИНТЕРНЕТ:** alice.stomped.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 450, 96 MB RAM, 8MB Video

Да сте се замисляли някога как би изглеждала Страната на Чудесата, ако книгата на Луис Карол имаше продължение и Алиса се върнеше там? И аз не съм, но версията на American McGee изглежда доста оригинална и пасва идеално на текущото ми настроение.

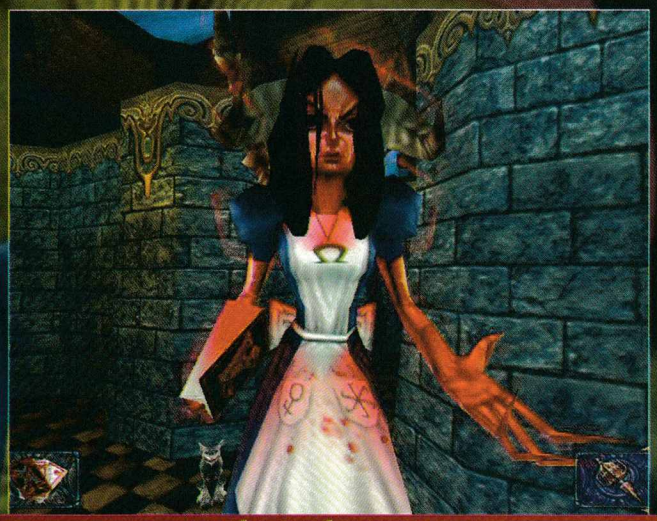
"Алиса порасна .... Страната на Чудесата също"

Първото впечатление от играта ще ви подскаже, че това, което предстои да преживеете, няма да е това, което очаквате от Страната на Чудесата. Главната героиня Алиса, изпаднала в тежко кататонично състояние, лежи в легло в болница за душевно болни! Бавно се изреждат спомените й от пожара, погубил семейството й и влудяващото чувство на безпомощност, докато слуша предсмъртните викове на родителите си. Вкопчила се здраво в последните остатъци разум, Алиса дочува и се отзовава на повика за помощ на старите си приятели от Страната на Чудесата - Белия Заек и Чеширския Котарак.
Залогът се оказва голям - съдбата на любимия й някога свят, чиято прелест е повяхнала под тираничната лудост на злата Червена Кралица, и собственият й живот, балансиращ плахо на границата между лудостта и реалността.

Играта започва с класическата сцена, при която Алиса следва Белият Заек. Само че сега той, в съответствие с атмосферата на играта, не е сладкото и бяло дългоухо създание с розов нос. Наместо него ще видим злобна физиономия, изпъчени заплашително назад уши и усмивка, която някак си подсъзнателно създава впечатлението за вампир, омайващ жертвата си. Определено нещо не е наред в Страната на Чудесата! 15 масивни нива очакват дръзките играчи, решили да върнат радостта в този свят

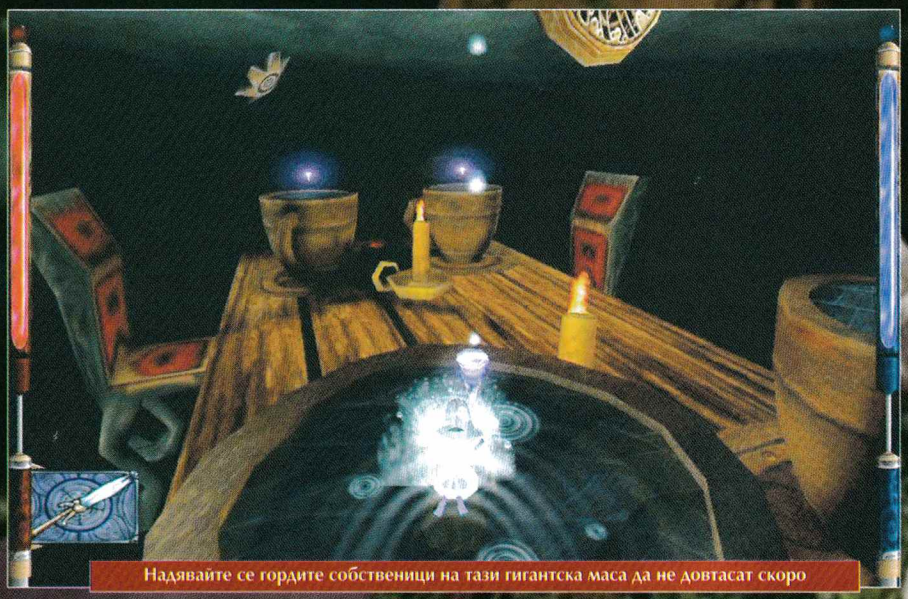
Без съмнение American McGee's Alice е една от най-добрите игри за тази година

Като цяло, единственият сериозен проблем на това заглавие е перспективата на игра, при това вината не е в дизайнерите, а в самия жанр и начинът му на пресъздаване на геймплея . Иначе казано, играта страда от проблемите на повечето игри, използващи трето-лице перспективата, макар и да е със значителни подобрения спрямо най-добрите от тях. Или още по-иначе казано, Alice няма никакви проблеми, освен присъщите на жанра, но толкова старателно загладени, че всъщност не се набиват на очи, както това се случва при повечето подобни заглавия. Играта е абсолютно праволинейна, без възможности за отклоняване от предначертания път. Всичко в нея се свежда до това да стигнете до изхода на нивото и да решите някой и друг пъзел или загадка, изпречили се на пътя ви. Но за разлика от конкуренцията, това, макар и досадно звучащо, "ежегеймие", е облечено в толкова прелест, че едва ли ще ви притесни дори и за миг.


Извинявам се, госпожице, бихте ли обърнали внимание на лявата си ръка...

Напоследък се улавям, че започвам твърде често да използвам едни и същи думи, но въпреки това: графиката на Алиса е безпрецедентно красива! Всъщност най-красивата игра, базирана на Quake 3 платформата до този момент! Без конкуренция. Ама грам. И знаете ли,

Готови за подводните снимки ... ефектите са ослепителни


Надявайте се гордите собственици на тази гигантска маса да не довтасат скоро

човек не може да не се замисли, какви ли сънища сънуват художниците на това заглавие. Какви ли кошмари са ги спохождали, за да сътворят подобна обаятелна лудост,

за да се роди подобна атмосфера. В унисон с историята, цялата обстановка е мрачна, подтискаща и прелестно извратена. Може би малко се увличам, но всичко в Алис изглежда толкова реално и в същото време сюрреалистично, че трябва да го видите, за да го оцените напълно. Старинни английски замъци с невъзможни чупки и непропорционални страни, странни пулсиращи вени, сякаш пробиващи крепостните стени, кошмарни шахматни фигури, нахвърлящи се срещу вас - всичко това е изобразено по някак... налудничаво красив начин (просто не намирам по-подходящи думи) и великолепно допълва и подсилва концепцията на играта. От летящия "замък на вратите", през безцветната шахматна земя, та чак до огледалната зала, обкръжаващият ви свят е толкова оригинален и богат на образи, че спрямо него обстановката в MDK 2, например, изглежда обикновена и сива.

Не знам какви са ви спомените от книжката за Алиса в Страната на Чудесата, но след като видите тази игра, това име ще извиква в главата ви малко "по-други" картини. Ако Луис Карол можеше да види какво са направили от книгата му, със сигурност би се вдигнал от гроба под формата на някоя от злите твари в играта и би тръгнал да потърси сметка на вдъхновилите го за метаморфозата и вида си пичове от Rogue, превърнали идилията му в кошмар. Но да оставим това, друго е важно - както бях казал на времето за една друга игра, всичко тук е толкова красиво и детайлно, че играчът би останал доволен дори и да можеше само да се разхожда напред назад и да си бърка в носа. И не кристалната графика, детайлните персонажи и текстури, не чудесните анимации, са тези, които правят най-силно впечатление в Алиса. "Гвоздеят на шоуто" всъщност е невероятният дизайн на нивата. Такъв не съм виждал от много време. Макар Алиса да е чист екшън в основата си, макар и да е изключително линейна, принципът "отиди от точка А до точка Б" тук е издигнат до неподозирани висоти. Нещо повече - дизайнерите са си позволили да си направят гаргара с тази концепция, като преди началото на всяко ниво ви го показват цялото, включително и изходът от него, и след това ви оставят да си блъскате главата как да стигнете до там. Не че трудностите по пътя ви са непреодолими или много сложни - напротив.

В основата на преодоляването на всяко препятствие просто стои някаква хитринка, за която трябва да се сетите. И точно тук се проявява един от големите плюсове на играта - нито един от пъзелите не прилича на предишния

Всеки си има някаква тънкост, която ще ви накара да се усмихнете доволно, след като ви щракне за нея. Всяка нова част от играта е уникална - от подводната сцена, където трябва да преплувате през пещерата, докато над вас се стоварват камънаци, до шахматното ниво, където трябва да

Кой е American McGee?
Този въпрос вероятно интересува мнозина от вас. За феновете на id Software, името би трябва да звучи познато. Първите му стъпки в игралната индустрия започват като момче за всичко в id - отговаря на телефони обаждания, помага където може и т.н. Постепенно талантът му като дизайнер на нива блесва и му е предложена възможност да работи върху някои нива на Doom II. След което следват Quake и Quake II, където едни от най-играните deathmatch нива са именно негови. През 1998 година American напуска id и се заема със собствени проекти. Вятърът го отвява в Maxis, където прекарва няколко месеца, докато до слуха му не достига мълвата, че от централата на Electronic Arts искат да правят игра, базирана на една от най-популярните детски приказки...

Мисля, че точно тези карти за игра няма да създават проблеми

Кои са Rogue Entertainment

Rogue Entertainment - още едно име, което феновете на продуктите на id би трябвало добре да познават и уважават. Това са авторите на най-добрите Add-On-и за Quake I Quake II, а именно Dissolution of Eternity и Ground Zero. Пичовете от Rogue винаги са били в изключително близки отношения с id, което обяснява и тясната връзка между тях. Alice е първата им цяла, без да броим базираната на Doom II Strife от 1996 година, игра. Засега усърдно се спекулира около следващия им проект. Надяваме се много скоро да можем да ви предложим нещо повече от слухове за него.

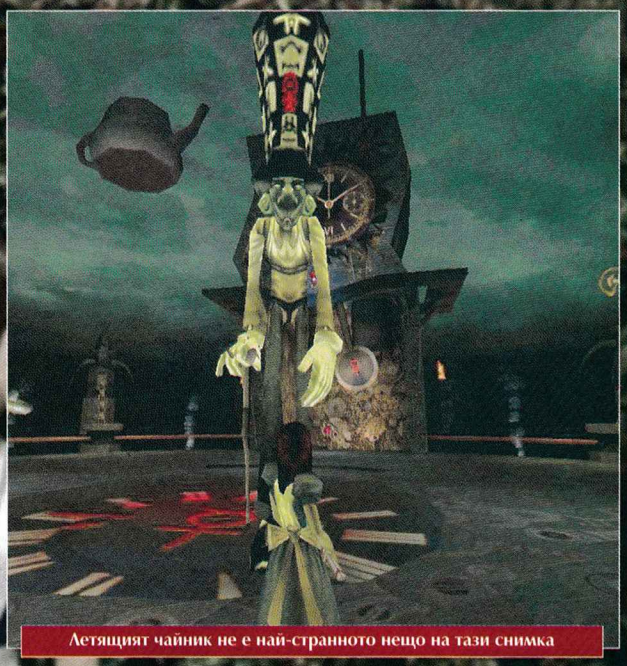
преминете през смъртоносната шахматна дъска под формата на Кон. Може би най-силната страна на Алиса, наред с феноменалната графика, е именно фактът, че на всеки завой ви очаква ново преживяване, което малко или много впечатлява. Това, че на няколко пъти спирах и просто гледах сцената пред мен би трябвало да ви говори достатъчно за въздействието й. В днешно време заглавията, които могат да впечатлят обръгнатия геймър не са много, но Алиса определено е едно от тях.

Поради прогресивно обедняващия ми речник (все пак съм от Враца, както обича да подхвърля Freeman, който пък е от Добрич, а там каква са стока да не ви разправям, че съвсем ще остана без речник ама в другия диапазон на речевата скала) няма да се спирам подробно на музиката и звуковите ефекти в играта. Само ще ви кажа, че те са сред най-добрите, на които съм се наслаждавал напоследък. Изключително тематични, идеално пасващи и кореспондиращи тясно с визията, те допълнително подсилват великолепната атмосфера на играта. А, щях да забравя - композитор на музиката е не кой да е, а Крис Врена, съоснователят на Nine Inch Nails. Просто да знаете.

На фона на прекрасната графика и невероятните звукови ефекти, някак си на заден план остава геймплея. Не ме разбирайте неправилно - в него няма нищо нередно или неподходящо. Просто той с нищо не се отличава от шаблоните на жанра. Друг е въпроса кога ще видим истинска революция в този тип игри и можем ли да съдим Алиса за невъзможността да се измъкне от блатото САМО в този аспект.

Изкуствения интелект на противниците ви е доста добър (въпреки че след няколко часа игра на Giants ми се стори някак си първичен). Противниците ви използват първо оръжията си за далечен бой (ако имат такива), а когато ги наближите или им свършат зарядите минават на ръкопашен. Алгоритъмът им за придвижване също е доста добър, още повече като се има предвид изключителния дизайн на нивата. Може би аз съм малко разглезен, но оръжията в играта ми се сториха малко недоизпипани. Хубаво е че всяко от тях има алтернативна стрелба, но някак си липса усещането за мощ като натискате бутоните на мишката. Като се има предвид, че срещу вас има хиляди създания, с които трябва да се преборите, и в по-късните нива ще се изправяте срещу много от тях едновременно, малко повече огнева мощ не би ви дошла излишно. В интерес на истината известна част от оръжията са достатъчно мощни, но се зареждат много бавно. Подобър баланс в този аспект щеше да е огромен плюс за геймплея. На моменти даже ще ви се стори по-лесно да пробягате разстоянието до целта, вместо да се биете с враговете пред вас.

Тук трябва да отбележа две неща, които ми направиха много голямо впечатление и заслужават изключително висока оценка. Първото е мерника, който според мен е най-добре реализирания такъв в подобни заглавия. Когато носите оръжие за далечен бой и даден враг е на мушката ви, мерника се превръща в синкав обръч, който започва да кръжи около противника. Така винаги можете да прецените дали изстрелите ви ще са точни или не. Другото нещо е наличието на "стъпки", които ще виждате всеки път когато погледнете към пода. Тези "стъпки" показват къде точно ще се приземите ако скочите, което е изключително полезно в налудничавия свят на Страната на Чудесата, а и в този тип игри по принцип.


Летящият чайник не е най-странното нещо на тази снимка

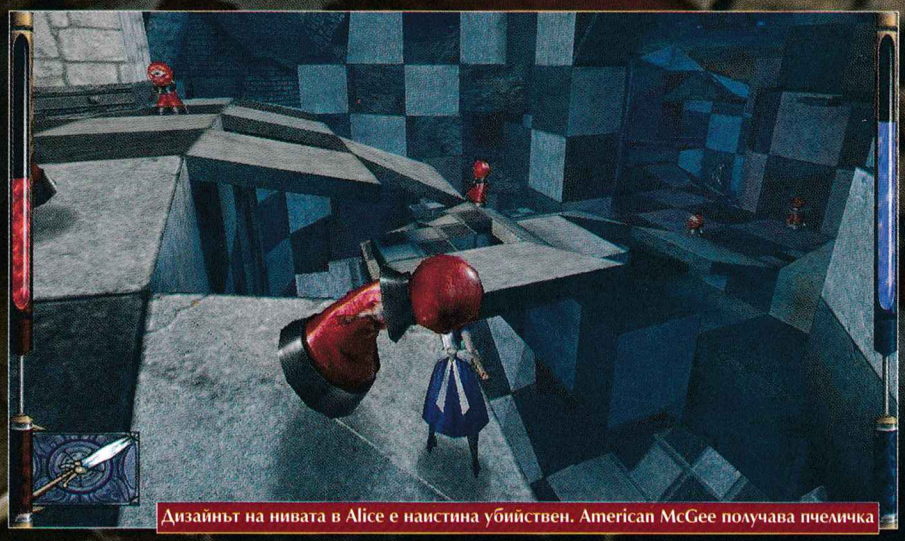
Камерата също е доста добра, макар че и тук ги има злокобните "опирания о стената", които изместват перспективата под такъв ъгъл, че докато се ориентирате вече сте мъртви. Но какво да се прави, както вече не веднъж споменах играта страда от несъвършенствата на жанра, а не от некадърност на създателите й.

Това, което много хора искаха да видят в тази игра, но никога няма да могат е възможността за игра в мрежа. Действително, голяма загуба е превъзходните нива да останат ненапоени с кръвта на приятелите и съперниците ни, но American McGee съвсем твърдо е заявил нежеланието си да се занимава с нещо, на което не може да посвети цялото си внимание. За тази отдаденост към работата той получава похвала, но все пак аз лично съм доста любопитен как ли би изглеждал мултиплеяра на Алиса.

Любопитство, което така или иначе няма да задоволя. Но поне жаждата си за едно превъзходно игрово преживяване задоволих. Преживяване, което горещо ви препоръчвам. Или ако трябва да перифразирам една известна реклама:

"АЛИСА УТОЛЯВА ЖАЖДАТА!"

Наздраве!


Дизайнът на нивата в Alice е наистина убийствен. American McGee получава пчеличка

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

графика	100
звук	90
ИИ	80
gameplay	70

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

80 ОБЩА

АВТОР: SaintP

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Konami **ИНТЕРНЕТ:** www.metalgearsolid.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video

Фигурите бавно се приближаваха. Телата им, покрити с безброй кървави рани, лицата обезобразени до неузнаваемост, а погледите...О, погледите!... Те сякаш я пробождаха, опитвайки се да различат нищото в тъмнината зад нея. Някои от тях, с разкъсани и дори лисващи крайници, се влачеха през калните локви, с протегнати към нея ръце. Бяха жадни. За кръв. За нейната кръв. Джил се обърна рязко и панически побягна в тясната уличка. Ненадейно кракът и се закачи в някакво захвърлено на пътя желязо. Тя се опита да запази равновесие, размаха ръце, но после тежко се строполи върху мокрите камъни. В главата й избухна експлозия. Тя бавно започна да се надига, опитвайки се да се пребори със световъртежа. Пред очите й изникнаха крака. Под, разкъсаните, хаотично разпилени парчета тъкан, едва поддържащи илюзията за някаква примитивна цялостност се подаваха сиви, разкапващи се, вонящи меса, обсипани с гнойни язви. Няколко тлъсти бели червея изпаднаха и започнаха лениво да се гърчат на асфалта. Стомахът й се надигна, и кисели жлъчни сокове стиснаха гърлото й, но нищо не се случи - тя отдавна го бе изпразнила. Момичето понечи да помръдне, но мускулите му отказаха да се подчинят...

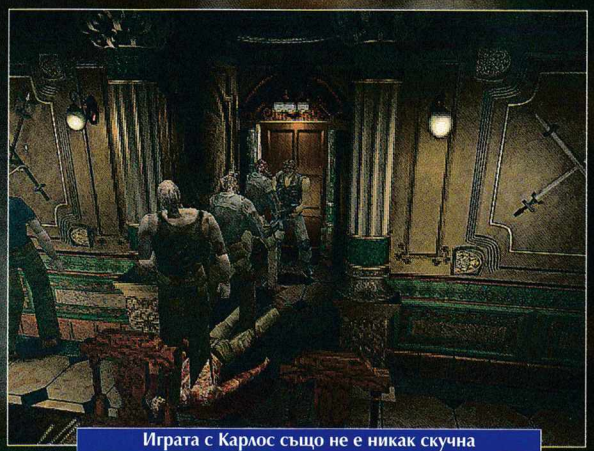
Сърцераздирателен писък прониза нощта, извиси се над полуразрушените сгради и замря.

Никак няма да е чудно, ако подобна мрачна картина се разиграва доста често на монитора ви докато се мъчите с поредния Resident Evil, който най-накрая се появи и за PC. Друг въпрос е, че притежателите на Playstation вече се радват на четвъртата част от културната хорър поредица. От самото си създаване RE се очертава като едно малко по-особено екшън приключение, чиято основна цел е да плаши с потискаща атмосфера, със самотата на героите си, с отчайващата липса на живот в игралния свят. Още по-важно е, че играта се стреми да постигне този ефект върху геймъра, не като го постави в някаква измислена вселена с чудати кръвожадни същества и тонове невероятни методи за изтезание, а като го сблъска с една мрачна интерпретация на собствения му свят, която е изпълнена с безнадеждност и обреченост.

Противно на очакванията на доста от вас Resident Evil 3: Nemesis не е продължение на двойката от серията, а по-скоро е нещо като кратка история, предхождаща предишния епизод. В нея се разказва за младата (и красива, естествено) Джил, която по чудо е една от малкото оцелели в един град на пълна разруха - Racoon city. Голямата корпорация Umbrella държи под чадъра си цялото място и диктува живота на обитателите му. Поне видимо всичко е наред, докато едно от смъртоносните творения на корпорацията не се разпространява уж по погрешка в града. Става въпрос за мистериозен вирус, който кара хората да губят разсъдъка си и ги превръща в безмозъчни зомбита. Umbrella веднага изпраща цял военен отряд да се справи с положението, но целта на компанията не е да спасява населе

Главната героиня има с какво да се похвали

Зомби - в настоящите четива на българските филолози (т.е. речниците) има доста интересни тълкувания на тази, поне според мен, доста еднозначна дума, като абсолютно изненадващо се оказа, че според някои от въпросните помагала, зомбитата са хора-чудаци. За да не възникват подобни обърквания, нека изясним, че зомбитата рядко са нещо повече от възкръснали мъртъвци без собствена воля. В света на компютърните игри, грозноватите същества най-често играят ролята на отдушник на геймърския гняв, като се появяват в най-разнообразни жанрове, включително заемат достойно място във високо уважаваната в редакцията стратегия Хироус-уф-на-МаМа.



Играта с Карлос също не е никак скучна

нието, а просто да се сдобие с проби от тъканта на заразените, за да може впоследствие да доразвие вируса и да подхване опасни генетични експерименти. В цялата суматоха, Джил, която е била в екипа на специалния полицейски отряд С.Т.А.Р.С., по чудо успява да оцелее и започва дълго пътешествие в търсене на път за бягство от прокълнатия град.

През цялото време действието се развива на територията на Racoon City, като момичето посещава различни локации, като полицейското управление, кметството, градския парк и пр. Разбира се, визитите й по тези места рядко са приятни и никога - миролюбиви. Както стана дума, след избухването на вирусната епидемия населението вместо да си гледа обичайните задължения, започва да проявява странен вкус към човешка кръв, който гарантира на Джил постоянен приток на адреналин. Лошото е, че зомбитата, както знаем, са доста жилави и безчувствени същества и конвенционалните оръжия трудно ги ловят. Особено в началото, когато героинята разполага само с един доста маломощен пистолет, който хем стреля бавно, хем без особена полза. За щастие девойчето доста бързо се сдобива с класическа пушка-помпа, която дава доста подобри резултати срещу не-мъртвата паплач. По-нататък в играта арсеналът се допълва от гранатомет и наистина мощен револвер, произведен директно от Magnum Research Inc., който от раз се справя с почти всичко, което може да ви излезе насреща. Това обаче не решава проблемите на момичето ни най-малко. Оръжията може и да ги има, но амуниците за тях са голяма рядкост. В RE3 оловото не се среща по улиците или в парка, а само на места, където е логично да го има - в запустели оръжейни складове, в чекмеджета и метални шкафове, понякога в работни кабинети. Освен това количествата амуниции, които Джил намира не са огромни. Все пак, съгласете се, че едва ли е реалистично в кабинета на някакъв банков служител да намерите нещо повече от кутия маломощни патрони. Гранатите и амуниците за магнума са доста редки, затова си отваряйте очите широко във всяко ново помещение. В никакъв случай не ги използвайте срещу обикновени зомбита. Вярно, че ниският им интелект е четворно компенсиран в количествено отношение, но из тъмните улички на Racoon дебнат къде-къде по-опасни същества. Наистина те са доста по-малко на брой, но са способни на чудеса щом трябва да ви видят сметката. Става дума за гигантски тарантули, които могат да ви отровят при удар, за гротескни мутанти и за бързо подвижни чудовища с плашещото име Beta/ Gamma Hunters. Тези последните са на практика смъртоносни, ако двама от тях успеят да се приближат. Атаката им е достатъчно бърза, за да не ви позволи да избягате или да вдигнете оръжието си. На два пъти ще се изправите и срещу гигантски подземен червей с няколко реда грижливо оформени остри зъби. В буквален превод името му звучи като "Гробокопачът". Повече информация едва ли е нужна.

Естествено най-сериозният враг, който тормози Джил, е огромният Nemesis, който сякаш има девет живота и се появява неприятно често, екипиран ту с ракетомет, ту с отчайващо дълги и смъртоносни пипала. Именно в него ще изчезват събираните с мъка запаси от гранати и маг

Спри на място! Имате право да мълчите...

Всичко което кажете може и ще бъде използвано срещу вас

Ако нямате възможност да си осигурите адвокат ... лошо ви се пише

Ето и накратко някои от възможните комбинации за смесване на барут и производство на амуниции с помощта на Reloading Tool-а:
"А" - барут тип "А"; "В" - барут тип "В"; "С" - барут тип "С"; "Т" - Reloading Tool; "Г" - гранати;

А + В = С
А + Т = 15 нормални патрона
А + Г = 6 огнени гранати
АА + Т = 35 нормални патрона
АА + Г = 12 огнени гранати
ААА + Т = 55 нормални патрона
ААА + Г = 12 огнени гранати
ААВ + Т = 20 патрона за помпа
ВВА + Т = 60 нормални патр.
В + Т = 7 патр. за помпа
В + Г = 6 отровни гранати
ВВ + Т = 14 патр. за помпа
ВВ + Г = 12 отровни гранати
ВВВ + Т = 30 патр. за помпа
ВВВ + Г = 18 отровни гранати
С + Т = 10 гранати
С + Г = 6 замразяващи гранати
СС + Т = 10 замразяващи гранати
СС + Г = 12 замразяващи гранати
ССС + Т = 24 патр. за магнум
ССС + Г = 18 замразяващи гранати
АС + Т = 10 огнени гранати
ВС + Т = 10 отровни гранати

Декорите може и да са 2D, но това не ги прави грозни

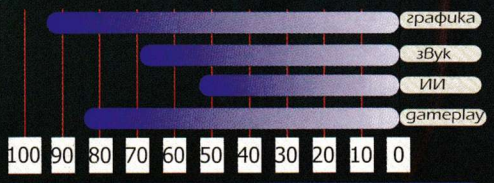
нум-патрони. Положението не е чак толкова безнадеждно, защото на места момичето от С.Т.А.Р.С. намира количества от два вида барут, от които могат да се забъркват нови амуниции с помощта на Reloading Tool. Здравословните проблеми (а Джил непременно ще има доста такива) се решават лесно благодарение на лековити спрейове (стига да ги има). Друг вариант са зелените билки, които дори могат да се смесват за по-добър ефект. Освен това ще се натъкнете и на сини билки, които са единственото ви спасение, ако някой паяк ви е отровил. Като цяло няма особени промени спрямо RE2, но такива едва ли са необходими в този аспект на играта.

В Resident Evil 3 приключенският елемент също е доста добре застъпен на фона на излезлите в последно време third person-и. Често се налага да се решават малки загадки, които като комплексност и оригиналност в повечето случаи отстъпват на класическите куестове, но са напълно подходящи за игра като RE. Добре балансирани, нито прекалено лесни, за да не досадят на играча, нито прекалено трудни, за да не го отчаят. Често има моменти когато действието се разклонява чрез така наречените "live selections". Това са ситуации, в които можете да избирате между два различни варианта, като в зависимост от избора ви настъпват малки промени в сюжетната линия. Например в даден момент от играта Джил се опитва да се измъкне от Racoon с повреден вагон от градското метро, но спирачките отказват и тя може да избере дали да използва аварийната спирачка или направо да скочи през прозореца. В зависимост от подхода си, момичето започва приключенията си в следващата локация от различно място. Това са дребни детайли, внасящи малко разнообразие в иначе доста праволинейния сюжет. Дизайнерите на играта са внесли и допълнителна свежест, като са включили още три персонажа, които играят важна роля за развитието на действието. Те са наемници, изпратени от Umbrella, да разследват случилото се в Racoon City и подобно на Джил се опитват да намерят изход от града. В един момент от играта, макар и за кратко, ще можете да контролирате един от тях, Карлос, което е доста добра идея, още повече, че това ви дава достъп до ново оръжие - нещо като аналог на американския M-16. Въобще, в типично японски стил, дизайнерите на RE3 са се постарали да вмъкнат някои малки детайли, които да разчупят стандартната и на моменти ставаща досадна атмосфера на доста конкурентни заглавия.

В чисто технически план играта също не стои зле. Графиката е малко архаична и не се е променила особено с времето, но не изглежда лошо. Комбинация от 3D модели, които се разхождат на фона на двуизмерни декори. Визуално създава добро впечатление, но възможности за взаимодействие със статичната околност съвсем естествено не съществуват. За сметка на това звукът не е никак лош. Даже е доста реалистичен, особено като се има предвид добрата поддръжка на EAX ефектите на Creative. Сюжетната линия е солидно подкрепена както от анимации с енджина на играта, така и от кратки филмчета, повечето от които са впечатляващи и се струва да се видят. Интерфейсът и управлението също са опростени и лесни за използване. По време на игра се използват интензивно не повече от три клавиша, което не би трябвало да създава проблеми на някого. Инвентарът на Джил е добре организиран и лесно достъпен, като предметите, които не са й нужни могат да се съхраняват в големи сандъци, пръснати на различни места из града. Когато даден предмет няма да ви е необходим повече, играта автоматично ви предлага да го изхвърлите, което е страшно удобно. По този начин нито инвентарът ви се препълва излишно, нито има опасност да почнете да си губите времето с безумни комбинации при решаването на някоя загадка. Въпросът със save-овете също е решен по стандартния за поредицата начин. На определени места има пишещи машини, на които можете да запишете прогреса си стига да имате печатни глави на разположение. Такива в играта се намират около двайсетина (на Hard трудност), така че не ги пилейте с прекалено лека ръка. Все пак това ограничение не би трябвало да ви създаде особени проблеми, защото заглавието е доста кратичко и спокойно може да се мине за 6-7 часа. Победата над Nemesis обаче не е причина да захвърлите диска с играта в някой прашен ъгъл, защото всяко следващо превъртане ви дава различен епилог, който изяснява донякъде историята около основните герои в поредицата Resident Evil. Освен това, ако първо сте пробвали играта на ниска трудност (адски лесно), задължително опитайте и Hard Mode, където след всяко сражение с Nemesis получавате части от нови оръжия - пистолет с лазерен мерник и помпа, която покосява враговете доста по-бързо и ефективно. Гвоздеят в програмата обаче, безспорно е допълнителната мини-игра The Mercenaries, в която поемате управлението над един от тримата наемници в RE3 и имате за цел да достигнете определена локация в града за ограничено време. Ако се чудите от къде се е взел този Gatling Gun в ръцете на Джил на един от screenshot-овете, поиграйте на The Mercenaries и ще ви стане ясно.

Action-Adv

The Tale Of Elly Kedward

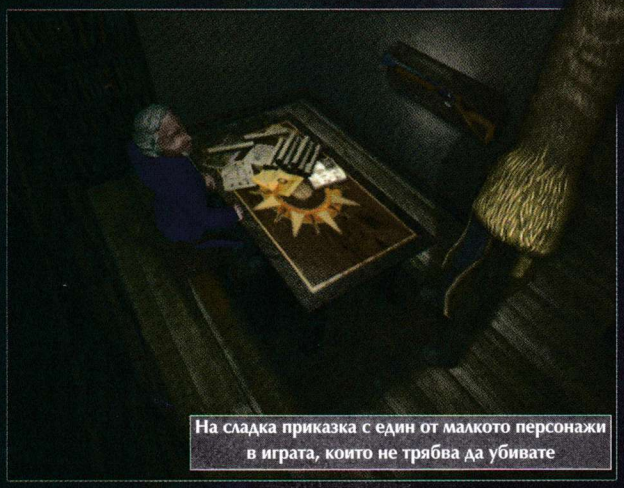


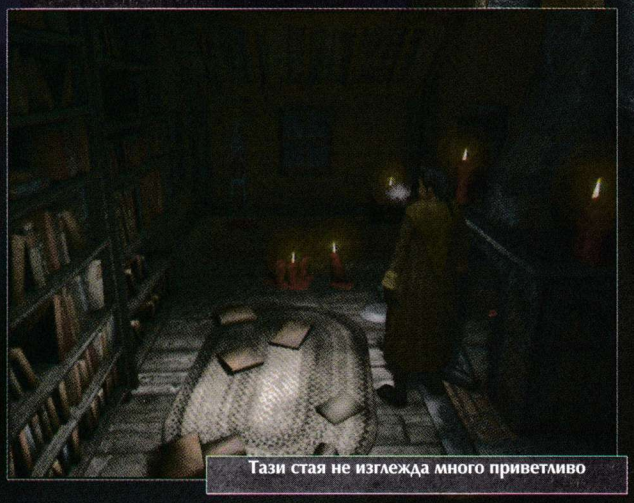
72
ОБЩА

АВТОР: Snake

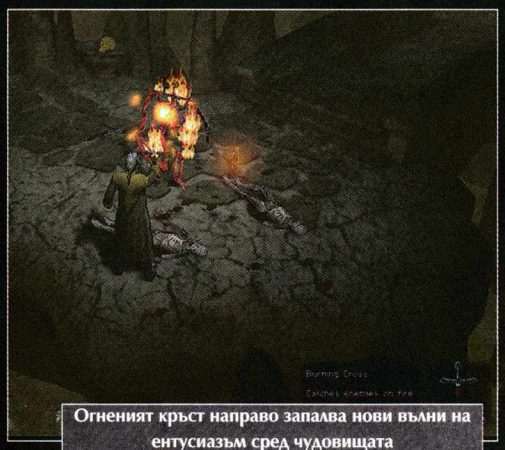
ПРОИЗВОДИТЕЛ: Ritual Entertainment **ИНТЕРНЕТ:** www.godgames.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 400, 96MB RAM, 8MB Video

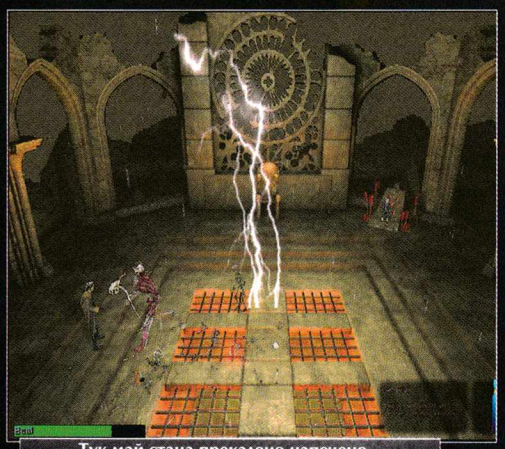
Заглавие: Blair Witch Volume 3: The Tale Of Elly Kedward
Жанр: Екшън с бегъл адвенчър привкус
Производител: Ritual Entertainment
Участниците: Ловец на вещици, пастор, кмет, добра вещица, лоша вещица, селски пияница, индиански шаман и обичайната пасмина от статисти и чудовища.
Историята: Годината е 1789. Джонатан Прай е свещеник, загубил вярата си, който в последно време се прехранва като ловец на вещици. Работата му го отвежда в градчето Блеър, където тъкмо са започвали да изчезват децата, обвинили Ели Кедуърд във вещерство. Това реално е самото начало на историята за вещицата Блеър, за която вече писах достатъчно.
Похвалите: На първо място трябва да се отбележи, че BW3 е първата игра от серията, която не изглежда като безличен клонинг на Nocturne. Както и предполагах, креативните пичове от Ritual са поели нещата в талантливите си ръчици и са разработили с енджина на Terminal Reality нещо закономерно красиво и носещо в себе си огромна доза индивидуалност. Като се започне от големите неща като подобрения интерфейс и героите, придобили изненадващо комиксов вид, в тотален разрез с фото-реалистичните декори, и се стигне до дреболии като мерника, приел формата на малка, очароватена пентаграмка. Освен това повечето проблеми с енджина са разрешени - клипингът е почти перфектен, камерата е спряла да бъде враг номер едно на героя ви и просто е издърпана по-назад и нагоре в моментите, когато се очакват големи мелета, за да имате пълен поглед над действието. Auto aim-ът също е подобрен значително от времето на безумната втора серия на Блеъра, като в добавка тук чудовището, което сте взели на мушка в момента е осветено от червена светлина и винаги ще сте напълно наясно по какво пуцате в момента. Fire-ът и Use-ът вече не са прикачени към един и същи клавиш и ще можете да извършвате прости действия, които не изискват и двете ви ръце да са свободни, без да ви се налага да прибирате оръжието си. С което е сложен край на простотията принуждаваща играча да прибира пушката си преди да влезе в съмнително изглеждащо помещение и да си отнася няколко тупалки преди да успее да я извади отново.


На сладка приказка с един от малкото персонажи в играта, които не трябва да убивате


Тази стая не изглежда много приветливо

Арсеналът ви е сериозно обогатен, като освен огнестрелните и хладните железарии ще имате на разположение и три вида магии (индиански, вещерски и ... хм, католически), които ще черпят от показателя ви за мана. Това значително разнообразява играта, още повече че повечето магии са изключително забавни и красиви като ефекти. Проблемът с


Огненият кръст направо запалва нови вълни на ентусиазъм сред чудовищата


Тук май стана прекалено напечено...

Природата в едни от многобройните си странни въплъщения

Да живее капитализма! След като се сдоби с три игри, базирани на сюжета му, филмът Blair Witch Project роди и сикуел. Новият филм се нарича "Книгата на сенките" и е режисиран от Джо Берлингър, снимал за момента единствено телевизионни серили и музикални филмчета за Металика и Ролин Стоунс. "Книгата " се очертава като съвсем стандартен хорър, който не успя дори да се доближи до успеха на първата серия, когато бе пуснат на екран в САЩ през лятото. Сюжетът разказва за някакъв пич, който, след комерсиалния успех на филма, решава да организира екскурзии до Бъркитсвил, включващи обиколка на местните "забележителности". Четирима приятели отиват на такава екскурзия и решават да прекарат една нощ в къщата на Ръстин Пар. На сутринта установяват, че не помнят абсолютно нищо за времето откак са прекрачили прага на прокълнатия дом, по телата им има тайнствени символи, а когато се връщат в цивилизацията разбират, че са донели нещо със себе си.

амунициите и здравето, ограничаващ сериозно възможността на екшън маниака да се развихри подобаващо в предишните заглавия от Блеър-поредицата също е разрешен със замах, като вече за всеки убит противник ще получавате наградка - патрони, мана или аптечка. Това пък прави убийствата на врази съчетание от полезното с приятното и е сериозен мотив да се проявите като мъже, а не страхливо да избягвате преките конфронтации.
И най-накрая тук действието се развива през зимата.

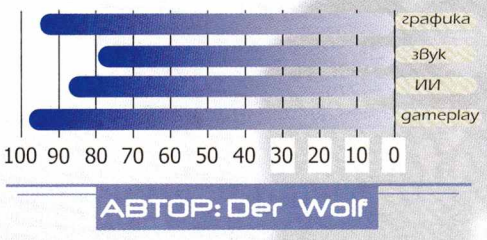
Заснежените полета, оголените дървета, танцуващите из въздуха снежинки, зачервените от студа лица на героите и облачетата от пара, бележещи всяко тяхно дихание създават невероятна атмосфера.

Някак интимна и празнична. Пък и има ситуации, в които няма нищо по-красиво от петната от кръв в ослепително белия сняг...
Критиките: Като гледам какво са изписали западните колеги за третия Блеър направо ми става неудобно, че съм харесал играта. То не беше оплюване, не беше чудо. Почувствах се като млад любител на азиатското порно с животинки, открил с изненада, че в на естетическите му вкусове не се гледа с добро око в обществото. А, дори и в азиатското порно с животинки има добри попадения, които могат да ви обогатят като личност, ако оставите за малко закостенелите си морални разбирания. Най-малкото ще разберете, какво би било да го правиш с кон или горила, без да ви се налага да си хващате гадже от МЕИ-то в името на това познание.
Отплеснах се. Това, което бях тръгнал да ви казвам е да си имате едно наум, че за разлика от моето, масовото мнение за тук разглежданата игра е крайно негативно. На долните редове ще ви изложа потенциалните причини то да бъде такова.
И така - и в новия Блеър няма и помен от изкристализиралия хорър на първата серия. За моя огромна изненада, обаче, този момент не успя да ме подразни.

The Tale Of Elly Kedward просто не предразполага към ужас.

Казах ви вече, че персонажите изглеждат като герои от комикс. Това създава едно приятно и успокояващо чувство на бутафорност, което успява да унищожи в зародиш всяка заченка от страх. Просто първичната сигнална реакция на закърмените ни с Том и Джери, Бъгс Бъни и Мики Маус съзнания е, че на рисуваните герои не може да им се случи нищо лошо, колкото и да е тъмна гората и колкото и зъбати и космати да са лошите. На всичкото отгоре, както също отбелязах, в тази игра няма да имате никакъв проблем с амуниците или здравето (забравих да спомена, че след първия половин час игра ще получите магия за лекуване, та дори и по някое време аптечките да станат кът, мана винаги имате в излишък) и умирането се явява най-трудното нещо свързано с The Tale Of Elly Kedward. Това пък редуцира тотално и без това краткото време за игра и води до неприятния извод, че BW3, макар и по-дълга от втората серия, е занимание за максимум два дни. Адвенчър елементи отново почти отсъстват, което е доста тъпо при положение, че точно този енджин е значително по-подходящ за куест, отколкото за екшън.
Змийски откровения: BW3 определено не е най-достойното възможно продължение на смазващата първа част, но нещата като че ли винаги стоят по този начин в хорър жанра. И страхът намалява обратнопропорционално на номера в заглавието. Така че, ако си търсите нова ударна доза страх - потърсете я другаде. За съжаление излязох напълно прав в предположението си, че няма да видим скоро толкова страшна игра като Rustin Parr. И въпреки това, все си мисля, че няма да съжалявате, ако хвърлите едно око на историята за Ели Кедуърд. Просто не трябва да подхождате към нея с мисълта колко по-добра би могла да бъде, а да я приемете такава каквато е - приятен и неангажиращ, почти аркаден, екшън с красива графика и интересна история. Изгасете лампите, увеличете звука, за да не чувате бурния зимен вятър, виещ навън, и пристъпете в красивата зимна гора край град Блеър. Аз лично обичам да играя точно такива игри по Коледа. Jingle guns, jingle guns, jingle all the way...

SUDDEN STRIKE



96
ОБЩА

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Game World Company **ИНТЕРНЕТ:** www.suddenstrike.de **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video

- *Отворете вратите, едно, две, три,... сега... трета рота, след мен, ... ,... бързо, бързо , към бункера.*
- *Сержант, косят ни като стръкове,... боже, .. проклетите картечници.*
- *Санитар, санитар...*
- *Мъртъв е, сър.*
- *Джон, Стивън, прикрийте се, не,..не,... това е,... къде по дяволите е поддръжката,... къде са шибаните танкове?*
- *Свръзка, искай въздушна подкрепа, да пратят самолетите или сме свършени... действай, действай...*

Не, приятели, това не е картина от десанта на американската армия на Омахабийч. Е, да, знам, че прилича на несръчен опит за пресъздаване началото на „Спасяването на редник Райън", но не, не е и това. Това е момент от Sudden Strike, новата игра на тема Втора Световна война. Новата изключителна, великолепна игра на тема Втора Световна война!

О, не, не мисля, че темата е втръснала. Не бих се съгласил с подобно мнение. Тя е толкова обхватна, че най-добрите игри, вдъхновени от това апокалиптично за голяма част от света събитие, според мен, тепърва предстоят.
За това бих казал на всички, които се тюхкат, че вече нямало „свежи хрумвания", „революционни идеи", „завладяващ геймплей" и т.н. и т.н... , та, на тези хора ще кажа: Има го и едното и другото, просто вие търсите не където трябва.
Тук е моментът да прасна по ченето... пардон, да потупам по рамото Groover, той явно има нюх (рубриката Wild Wild East е негово хрумване) и точно е разбрал, че „УИНДА НА ЧЕЙНДЖА" в бранша на компютърните игри духа от Изток. А в нашия, конкретен, случай от Украйна. Ето че една нова фирма от Източна Европа навлиза с гръм, тряськ и изстрели (буквално) в света на големите гейм-производители.

И преди да заговоря за Sudden Strike, нека нещичко се разберем. ТЯ не е само игра за любителите на военни симулации на тема Втора Световна война. ТЯ е игра в реално време, която ще грабне сърцата на всички, които обичат БИТКИТЕ в StarCraft, C&C, Red Alert, Total Annihilation и тн., макар да е много различна от тях.
Все пак ще разочаровам почитателите на ресурс-мениджмънта в RTS-ите, защото той напълно липсва тук.

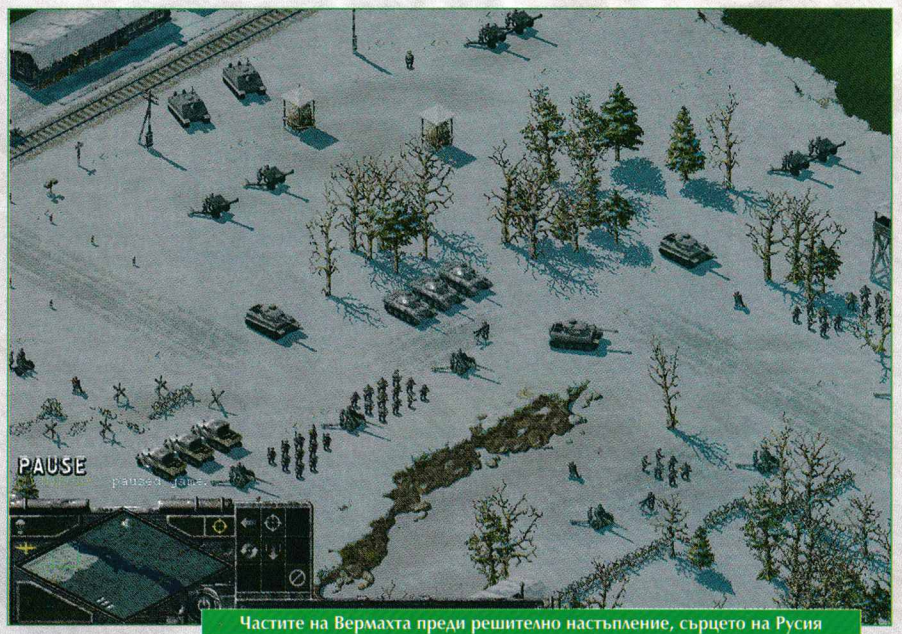
Sudden Strike се отличава от стандартните заглавия по това, че тук не се налага да строите база, не добивате ресурси. Ще трябва да спечелите поредната мисия единствено с войските, техниката и поддръжката, които ви отпуснат от щаба, или които успеете да завладеете от противника на бойното поле

Всяка мисия започва с подробен брифинг, на който от щаба подробно ще ви запознаят с бойната обстановка и конкретната задача за сценария. Главното командване ще ви даде план за действие, но дали ще се съобразите с него зависи само от вас. Мисиите са доста разнообразни и интересни - от типа „командос" (в тях с малко, но подбрани бойци ще трябва да изпълните задачата), до грандиозни и кървави сблъсъци на огромни армии (като например битката за овладяване мостовете на река Волга в сталинградското сражение). Военните действия в играта се развиват в реалистични условия и разнообразни терени. Ще се биете в градове и гори, ще форсирате реки, от слънчева Франция чак до мразовития Сибир.

Всяко орьдие, картечница или миномет могат да се завладяват и използват. Играта представя войната в истинския й, ужасен вид - димящи останки от танкове, трупове на войници, разрушения и гибел, грандиозни битки на големи човешки армии...

Месомелачката на войната - това е Sudden Strike.

Тук резонният въпрос може би е: „Защо пишете, че играта е RTS, когато



Частите на Вермахта преди решително настъпление, сърцето на Русия

Залп на "Катюша"!!!

Някой все още да се съмнява в ефективността на "Катюшите"?

в нея има по-скоро тактически, отколкото стратегически елементи?"

Да, така е - не се стоят бази и заводи, не определяте вие направлението на удара и дори не вие решавате с какви войски ще трябва да постигнете целта. Обаче от друга страна игри като MYTH и Panzer General с лека ръка се определят като стратегии. Е, какво всъщност е стратегия? Според военната доктрина военните действия се поделят на: стратегия, операция и тактика. Стратегията определя плана за воденето на войната, необходимия за достигането на успех брой войски и техника, дори и дипломацията спрямо потенциалните участници в конфликта. Накратко: стратегията определя с кого ще се воюва, как ще се воюва и какво ще се произведе. След като стратегията определи целта, идва ред на оперативните разработки, в тях се управляват големи войскови съединения, армии групи армии, фронтове и т.н. Например: да се разгроми СССР е стратегическата задача, а самото й осъществяване почива на оперативни действия, осъществени от групи армии, действащи на определено направление. А колкото до тактиката, тя представлява самото използване на войските в боя - дават ви войска и ви поставят конкретна задача, например: овладяване на мост или превземане на жп. Гара...

В SS има много повече от простото водене на битки (затова ще стане дума по-надолу), така че тя доста надскача категорията на тактическите игри.

Надявам се тези обяснения и исторически бележки, да не са ви отегчили. За интересуващите се живо от Втората Световна война съм спокоен, колкото до останалите... Хм, ще го кажа така: тези, които никога не са се вълнували от тази част от човешката история, скоро, повярвайте ми, много скоро след изиграването на Sudden Strike, ще се заинтересуват. Но... както си му е редът:

ПРЕДИСТОРИЯТА.

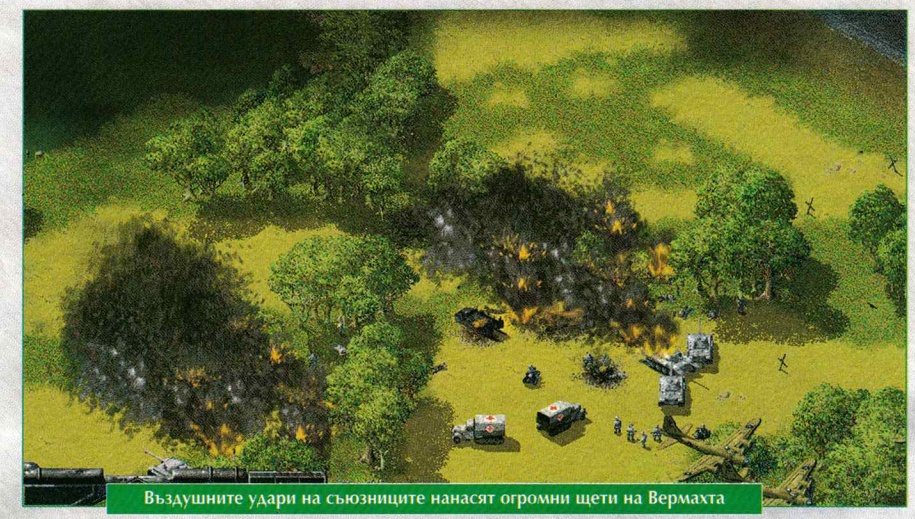
След края на Първата световна война, Германия е победена и, което е по-лошо, унизена от съюзниците. В резултат на същата война, в Русия, на власт идва Ленин и болшевиките... а, стоп,... който се интересува от историята на конфликта да намери книги на тази тема и да ги прочете.

За нас важна е **ИГРАТА!** Тя предлага стандартните за жанра възможности, единичен сценарий, кампания, и мултиплеър. Единичните сценарии са доста разнообразни от - „спаси затворниците" до „избий всичко живо по картата" и интересни. Специално внимание заслужава „Спасяването на редник Райън". Историята от филма е точно спазена и тези от вас, които са го гледали ще успеят без особени трудности да се справят със задачата.

Това, което ще грабне сърцата ви обаче, без съмнение, са кампаниите. Няма да ги описвам подробно, защото не искам да ви развалям удоволствието като разкрия някой от чудесните хрумвания, на авторите. Накратко, кампаниите са три на брой, като всяка е съставена от мисии, свързани в обща сюжетна линия изградена върху историята на Втората световна война. Ще имате възможност да се биете от страната на Вермахта, от страната на Червената армия, и от страната на Съюзниците. Всяка от участничките в конфликта, както знаете, има различни бойни единици и се сражава при специфична бойна обстановка и коренно различни условия. Само по себе си това е (поне за мен беше) достатъчно условие да изиграя и трите кампании. Гарантирам ви, няма да съжалявате.

Вижте сега, имам си следната теорийка аз: за да се получи една добра реално-времева игра са необходими „само" няколко нещица:

Красива графика, удобен интерфейс, балансирани единици с добър ИИ и интересна фабула, чрез която да се получи така необходимата взаимна връзка между отделните сценарии. Всичко това Sudden Strike го има.


Въздушните удари на съюзниците нанасят огромни щети на Вермахта

Сега да започнем по компоненти.

Графиката: Една дума - разкошна. Терените са красиви и разнообразни. Реалистични. Същото важи и за войските - майсторски анимирани, постигната е дори реалистична пропорция в големината на различните единици. Интерактивността, като за 2D игра (а и не само), заслужава адмирации. Бойците ви могат да се крият в сгради и бункери и да стрелят оттам. Пехотата може да бъде товарена на камиони, бронетранспортьори и автомобили. Артилерията унищожава цели градове и гори, мостовете се рушат (и поправят) и дори може да строите понтонни такива. Но това са само думи, просто трябва да видите с очите си как са изобразени и анимирани тези действия и събития (а някой си мислеха, че 2D-то нямало бъдеще).

Интерфейсът: Е нетрадиционен (не е изцяло onetouch, а изисква от вас първо да зададете командата и след това да кликнете с десния бутон, за да поясните къде да бъде изпълнена тя), но въпреки това удобен и лесен за възприемане, което ще ви даде възможност да се съсредоточите единствено върху управлението на армията си. Внимание заслужават, командите „скрий се", и „разпръсни се", те често ще ви спасяват при артилерийски обстрел.

Единиците: Най-хубавото в SS е достоверността. Всички единици са били реално съществуващи - можете да ги намерите в книгите посветени на Втората световна война. Проверих всяка една от тях, докато играх и, повярвайте ми, нямаше нито една грешка - нито в наименованието, нито във въоръжението. Това не значи, че ще срещнете всички бойни единици и машини от войната, това не е възможно (най-малкото, трудно постижимо), но авторите са се постарали да ни представят най-интересните и популярни бойни единици.

Два от свръхмощните руски танкове ИС 2, попаднали в засада.

Войската ви трупа опит, това директно повишава бойните ѝ възможности, (още една причина да пазите армията си).

В Sudden Strike са залегнали и трите основни вида сухопътни бойни единици - пехота, артилерия и танкове.

Няма подробно да се спирам на всяка от пехотните единици, те са точно това, което са били по време на войната, и ще правят това, което очаквате от тях - снайперистът стреля по-бавно, но на по-голямо разстояние, докато въоръженият с картечен пистолет пехотинец стреля на близка дистанция, но буквално „залива" врага с куршуми. Като изключим въоръжения с противотанкова пушка руснак и немският пехотинец с противотанков юмрук Panzerfaust, останалите пехотни юнити на отделните страни в конфликта са много идентични.

Артилерията е достойно представена от най-добрите образци на противотанковите оръдия, зенитни оръдия, системи за залпов реактивен огън (като, например - известните „Катюша" и немските „Nebelwerfer"), миномети. И пак ще повторя, всички единици са със собствените си тактико-технически данни, нищо не е сгрешено. Такъв реализъм досега не съм срещал, а и гледката на въпросните реактивни миномети в действие е наистина впечатляваща. Всички видове артилерия може да закачате на камиони и така да я придвижвате по-бързо на огневи позиции, а може да ги теглите и на ръка, но това ще ви отнеме доста време. Статичните оръжия, като тежки картечници и миномети също могат да се предвижват, стига да разполагате с камиони, на които да ги натоварите.

Танкове, камиони, бронетранспортьори - характеристиките им са скорост, защитеност и огнева мощ. Както стана дума, на някои камиони и бронемашини - можете да товарите войници, постигайки повишена мобилност на армията си. Задачата по снабдяването на войските ви с боеприпаси, поправката на повредените машини и мостове, както и строежът на понтонни мостове, е поверена на снабдителните камиони.

В SS ролята на военно въздушните сили е сведена до възможността да поискате бомбардировка на вражеските войски, парашутен десант или разузнавателен полет. Като тук е редно да отправя един от малкото упреци към играта. Зе

Среща между немските "Пантери" и американските "Пършинги" завършила трагично за американците

Немските парашутисти ще се стоварят като "Дамоклев меч" върху руснаците

нитната артилерия е прекалено ефективна, често пъти нито един от вашите самолети не оцелява след мисия, а това както знаем не е било точно така. Подобни упреци към ефективността, могат да бъдат отправени и по отношение на останалите артилерии, но това не е болка за умиране.

Не бих могъл да приключа темата без да спомена още няколко думи. Както и в много други стратегически игри, така и тук единици „виждат" на различно разстояние. Най-„зорки" са офицерите следват пехотинците, а най-„късогледи" танковете (и как иначе, нали знаете през какво отворче се налага да гледаш щом си вътре). Тази особеност на играта ще ви подтикне към доста интересни комбинации. Например офицер, снайперист и противотанков войник. Ако пък ги комбинирате с картечар и ги набутате в сграда или бункер, тежко му на противника.

И сега за най-важното - Изкуствения Интелект. Няма да се разпростирам. Достатъчно е да кажа, че армията (вашата и на противника) се държи по един изключително адекватен начин. Когато войниците ви са под обстрел те залягат и се придвижват пълзешком, използвайки особеностите на терена. Ако ви атакува противник, когото не виждате, нападнатата единица веднага променя позицията си. Няма да видите нито много лесен, нито напълно непобедим враг. Това, което могат неговите единици ще го могат и вашите. Гадовете ще се възползват от всякакви предимства на терена, за да ви направят живота черен, но и вие можете да им го върнете, а и така си е редно...

Най-просто казано, ИИ-то ви позволява изцяло да се насладите на идеята на авторите за играта. Той е съграждащ, а не рушащ Геймплея елемент и прекрасно се вписва в общото усещане за високата класа на Sudden Strike.

Сценарият. Сам не знам дали на създателите им е било трудно или лесно да го създадат. Лесно, защото не им се налага да съчиняват банални истории и разни причудливи или откровено безсмислени единици. А два пъти по-трудно, защото, когато правиш нещо по реални исторически събития не бива да допускаш грешки (аз, например, първите дни стоях с книги и справочници за бойната техника и сравнявах, но пък от друга страна аз не съм добър пример, защото бездруго съм маниак на тема Втора Световна война). Кампанийността, в играта се постига от точното следване на историческото развитие на конфликта. Например, в началото на войната разполагате само със смешните танкове Pz I и Pz II, постепенно в употреба навлизат по-мощни танкове и точно под Сталинград се появяват **Pz VI Tiger** (както е било и в действителност), и Германия. получава краткотрайно превъзходство в бронетанковите сражения. Още в следващия сценарий руснаците изкарват един от най-мощните танкове за онова време - ИС 2 и отново накланят везните в своя полза. Всичко е както си е било. Руснаците и германците, в зависимост от сценария, се хвърлят в яростни атаки и контраатаки... абе трябва да го преживеете, това е истината, каквото и да ви разправям ще бледнее.

Мултиплеърът. Знаем, че точно той е решаващият за дълголетието на всяка една стратегическа игра. Той превърна StarCraft, C&C, Total Annihilation в касови заглавия и еталон в игралната индустрия. Хубавата вест е, че Sudden Strike заема достойно място сред тях. Можете да изберете една от воюващите в Европа страни (не бойте се, никой няма да ви кара да играете с италианците), като получавате балансирани и равностойни армии, чието количество зависи от броя на играчите (до дванайсет). Всичко в Мултиплеъра зависи от вашите тактически умения и ще внесе нова нотка сред почитателите на битките в реално време. Ще ви се наложи прилежно да пазите наличните единици защото те не са неизчерпаем ресурс (ха да ги видя сега онези „майстори" и „стратези", които строят по осем казарми и хвърлят най-безогледно, войските си в бой).

Е, това е то. Като че ли място за повече не остана. Но преди да се разделим, дори това да ми коства по-късно посещение в близкия „Боен клуб" заедно с редактора, който все плаче, че мнооого дълги статии пишем, ще ви дам няколко съвсеееем кратички съвета:

В единичните мисии и в кампаниите, често пъти ще сте затрупани с толкова много войска, че дори и сторъкия Шива не би се справил, затова на помощ идва бутонът ПАУЗА, използвайте го.

Не забравяйте, противотанковите мини!... И врагът не ги е забравил!!!. Хубавата новина е, че компютърът не стреля на сляпо, той първо трябва да ви вид и чак тогава ще ви обсипе с огън и жупел, докато вие, ако искате можете да обстреляте с артилерийски и минометен огън предполагаемото му местоположение на картата, независимо дали сте го разкрили или не.

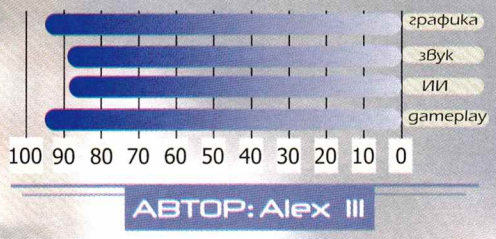
Внимавайте с възвишенията на тях обикновено има скрит противник, който не виждате от по-ниското си разположение. В Мултиплеър използвайте горичките - там вашите войски не се виждат и могат да устройват страхотни засади...

ЖЕЛАЯ ВИ ПРИЯТНИ ЗАБАВЛЕНИЯ.

Pz VI Tiger.

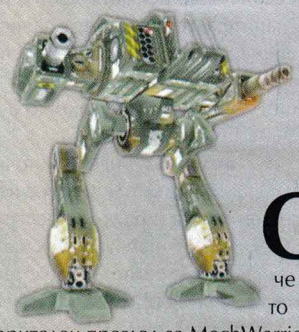
В началото на март 1942г. инженерът Е.Андерс представя проект за тежък танк. Той е приет на въоръжение под индекс Pz VI (H) „Tiger", новият танк има следните ТТ данни тегло 57т., екипаж 5 души, въоръжение 88мм. полуавтоматично оръдие, дълго 56 калибъра, с 92 снаряда, и 2 картечници 7,92мм. Танкът е с височина 2860мм; ширина 3700мм.; дължина с оръдие 8450мм.; бронезащита - челна броня 100мм; куполна110мм.;бордова 80мм.;. Тези показатели превръщат тигъра в един от най-мощните танкове на WW II. Най-големият танков „Ас" е МИХАЕЛ ВИТМАН (22.04.1914-08.08.1944г.) за времето което служи в армията той и неговия „Tiger" унищожават138 танка и САУ и 132 артилерийски и противотанкови оръдия, което е наистина невероятен успех.

MECH WARRIOR IV



90 ОБЩА

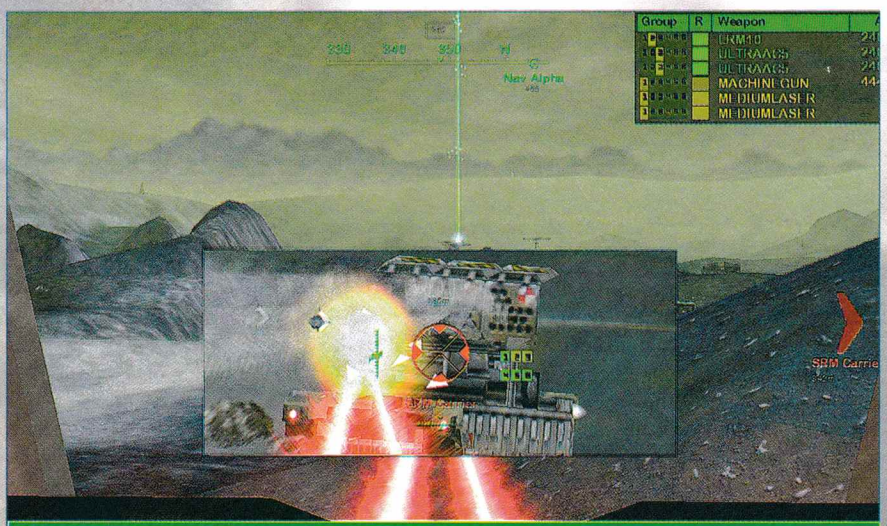
ПРОИЗВОДИТЕЛ: Microsoft **ИНТЕРНЕТ:** www.microsoft.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video



Оказва се, че писането на предварителен преглед за MechWarrior 4 беше грешка. Чели ли сте го? Ами preview-тата по мрежата? А рекламните изявления на Microsoft преди да излезе играта? Знаете ли ги? Да? Забравете за тях. Представете си, че заглавието, което сега представям, всъщност е MekSoldier 3 Revenge на компанията Macrohard.

"Толкоз ли е скапана играта, бе джаньм?", сигурно ви минава през ума. Аз пък в отговор си мисля "Напротив, драги читатели. Само дето няма нищо общо с обещанията на производителя". Затова - представете си, че никога по-рано не сте чували и дума за MekSoldier-а, и ми позволете да ви запозная с него.

Някъде из вселената BattleTech войната на световете от Вътрешната сфера срещу Клановете продължава да бушува. Това обаче се случва твърде далече от събитията в новия продукт на Macrohard. В центъра на вниманието тук стоят делата на благородническата фамилия Дресари. Още по време на интродукцията (тя между другото е готина, за разлика от останалите филмчета) дук Ерик Дресари заедно с жена си и половината град става жертва на нападение над двореца си. Властта на васалната му планета автоматично попада в ръцете на родственика му Уилям - твърде амбициозна и безскрупулна особа, готова да продаде интересите на подвластното си население на настоящата кандидат-диктаторка на Вътрешните светове Катерина Щайнер.



Увеличеният изглед позволява по-широк поглед върху целта, отколкото в предните части на играта

Това е и разстановката на силите в началото на играта - налице е потисната планета, попаднала в ръцете на жаден за власт тиранин.

Какво липсва в тази картина? Естествено (тържествена музика, фанфари, тромпети и дюдюкане от тълпата), не съм ви представил още Супергероя - освободител на светове, и по съвместителство - блуден син на покойния дук Дресари - младият благородник Ян. И чичо му Петър.

В началото Ян не е особено наясно със ситуацията. Със сигурност знае само, че иска да си го върне тъпкано на убийците на семейството си, но му е трудно да подхване нещата. Тук се намесва чичо Петър, който обилно налива акъл във все още празната, макар и щура глава на племенника си.

Нужно ли е изобщо да споменавам, че вие влизате в ролята на гореспоменатия блуден син? И че (съвсем случайно, разбира се) под ваша команда се оказва средна по големина армия, готова да се бие на страната на правдата срещу всички потисници на народа?

Дотук описаната история може да служи за фон на какво да е произведение на развлекателната индустрия. Затова сега е редно да кажа защо всъщност играта се нарича MechWarrior, така де, MekSoldier. Ами понеже благородният наследник Ян има шофьорска книжка за роботи. Роботи не обикновени, а вълшебни.

Добре де, тук малко преувеличих. Не са вълшебни, но са внушителни. Впечатляващи. Вълнуващи. Възхитителни. Вманиачаващи. Влудяващи. Възвишени. И възтежки. До 100 тона.

Тези свои достойнства роботите (по инглизки - "мекове") използват с една-единствена цел - да смачкат, смелят, стъпчат, срутят, скапят, скопят, сравнят със земята и сстрият на прах ссвоите ссс... ааа, такова, враговете си, де. Естествено, злите неприятели също имат техни си роботи, и техни си шофьори за тях, за да не позволят да бъдат раздробени, разглобени, разстреляни, разрязани, разтъпкани и разнесени на малки парченца из картата от добрите.

С други думи, в света на MechWarrior спорните въпроси се решават от позиция на силата.

А силата се крие в металните туловища на страховитите мекове.

Какво обаче представлява даже най-могъщата бойна машина, ако зад нея не стои жив взор, който да открие целите, хитър ум, който да планира маневрите, и умела ръка, която да насочи оръжията? Просто купчина безполезен метал (или управляван от компютър робот-убиец, разбира

Робот

Робот наричаме каквато и да е автоматично оперираща машина, която сменя човешкия труд. Самата има идва от чехското robota, което в буквален превод означава насилствен труд. Измислена е от Карел Чапек и се употребява за първи път през 1920 година в пиесата R.U.R. , която описва едно механизирано бъдещо човешко общество, което е станало зависимо от механични работници, наречени роботи.

Най-вероятно първата джаджа, прототип на сегашните индустриални роботи е клепсидрата или така наречения воден часовник.

се, но това е встрани от темата). Ето, значи, откъде идва уважението, с което се ползват "шофьорите" на мекове. Затова за един благородник е въпрос на престиж (а често - и на оцеляване) да бъде добър MechWarrior.

Та да си дойдем на думата, а тя беше за това какво представлява играта, за която говорим. Симулатор на мек, ето какво.

Звучи някак твърде... постно и елементарно, нали? Може би вече се разочаровахте? Е, щом е така, до нови срещи, няма да ви губя времето повече... Или не, я още няколко думи.

Представете си, че сте облекли новия си метален костюм и сте излезли на разходка из гората. Птички пеят, слънцето весело грее, наоколо пробягват еленчета и кошути, вятърът кротко клати короните на дърветата. Но постепенно във въздуха наоколо започва да се усеща някакво напрежение. Доловимо отначало като потръпване, което може да се възприеме само с ходилата, постепенно то прераства в неясен шум, в глух бумтеж, в падащи листа, сух пукот от строшени стволове и грохот на срутени скали. Върху гората пада сянка. Нещо върви през дърветата - тежко, огромно, и все пак изящно. В движенията му има смъртоносна грация. И е много, много опасно. Елените чувстват това, защото са избягали дълбоко в дебрите на гората, птиците са замлъкнали. Даже слънцето се е скрило зад някакъв облак. Само на вятъра не му пука, но и той вече няма какво да поклаща - короните на дърветата се валят стъпкани в калта. Ама че работа... Хей, ама какво направихте? Аз ви казах да си представите разходка из гората, а вие взехте, та я съсипахте цялата. Къде ще се развива действието на следващата ми статия, а? Знаете ли колко трудно се измисля хубава гора?

В крайна сметка сам съм си виновен, де, като пускам новобранец с мек из дъбравите. 100 тона, близо 15 метра висок - повечето дървета и сгради му стигат едва до кръста. Каква ти гора - той танкове и бункери може да смачка на палачинки. Без майтап, това е най-лесният начин човек да се отърве от по-дребните си врагове.

Щом стана дума за враговете... Най-опасните от тях са от вашата черга - мекове с жадни за невинна кръв пилоти. Всъщност, това не е задължително лошо. Защото те представляват на практика неизчерпаем ресурс. С изключение на няколкото мизерни робота, с които разполагате в началото, всичкото ви оборудване до края на играта ще идва от неприятеля - във вид на трофеи, прибрани направо от бойното поле. Ако в някоя мисия унищожите противник в добър мек (и не разглобите съвсем вражеския робот при това) има голям шанс след битката да го приберете (мека, не пилота), да го поправите и впоследствие да го използвате за себе си. Същото важи и за оръжията и останалата екипировка.

Панорамен изглед на вражеската база

В MECHWARRIOR 4 ще имате отново възможност да конфигурирате ръчно машините си

Три мека правят десант на повърхността на луната

Можете да определяте количеството и вида на бронята, типовете и разположението на оръжията, броя на охлаждащите радиатори. Всичко това обаче е много опростено спрямо предните части на играта. Вече няма нужда да размествате компоненти из целия робот, само за да можете да поберете още едно малко лазерче в кутрето на лявата ръка. Всяка част от тялото на машината е разделена на кутийки, които могат да съдържат определен вид оръжие - енергийно, ракетно или огнестрелно. Има и универсални кутийки, в които можете да слагате какъвто вид пожелаете, но повечето роботи нямат такива места за оборудване. Всяко оръжие заема една, две или три кутийки. От вас се изисква просто да занесете с мишката картинката на оръжието върху някое празно място в робота. Е, и да гледате да не превишите максималното тегло на мека, разбира се, но това ограничение винаги е присъствало. За сметка на това радиаторите и мунициите не заемат място (сиреч - кутийки), имат само тегло. Освен това, тях ги притежавате в неограничени количества, т.е. вече няма нужда да се притеснявате, че ако сега изразходвате 10 снаряда за прословутия AC 20, до края на играта няма да получите нови. И когато по време на битка унищожат някое от оръжията в робота ви, не го губите завинаги. До края на мисията няма да можете да го използвате, но след това то ще бъде автоматично поправено и монтирано обратно там, където е било.

Добре, майтапа настрана. Ставам убийствено сериозен, защото стигнах до истинските достойнства на играта. А те лежат тъкмо там, където трябва да бъдат - в геймплея. Битките в MechWarrior 4 са страхотни! На какво се дължи това? Първо - на удобното управление. Ако нямате джойстик на Microsoft, според мен сега е времето да се сдобиете с такъв - преди да седнете пред управлението на мековете. Вижте, аз не съм някакъв върл фен на "софтуерния гигант" на Били. Обаче колкото презирам софтуера, който правят, толкова уважавам хардуера им. Мишките, джойстиците и прочие аксесоари, които носят логото им, според мен са номер едно. А пък MechWarrior-а е направен за тъкмо такъв джойстик. Всъщност, това е първата игра, която ми е по-удобно да играя с двете ръце върху джойстика, вместо с джойстик и клавиатура едновременно. Освен всичко останало, тръпката да усещаш тежките стъпки на машината си в разтрисането на ръчката в юмрука ти, си заслужава да бъде изпитана.

Аз обаче се разсеях. Говорех за невероятния геймплей. Второто му достойнство е добрата физика. Движението на роботите, сблъсъците им, полетите им, оръжията и въздействието им върху стрелеца и мишената - всичко толкова се доближава до съвършенството, че аз не мога да усетя разликата. Трябва да видите как 100 тонна машина може да се движи с финес и грация, като при това съвсем ясно си личи

масата и мощта й. Трябва да усетите отката на оръдията, разместването на кабината, причинено от залповия огън на ракетите, или зашеметяващите удари на вражеските Gauss-и. Трябва да почувствате разликата в полета на 30 и 90-тонен робот. Страшна работа! Освен всичко останало, доста хитро и с мярка е моделирано въздействието на околната среда - както върху изкуствения интелект, така и върху машините. Например, ако вървите през вода, роботът ви ще се охлажда много по-бързо, но ще се движи по-бавно. В пустинята определено има проблем с прегряването, а блатата охлаждат добре, но забавят по-тежките мекове.

Третото, и може би най-впечатляващо постижение на програмистите на Microsoft, се заключава в поведението на управляваните от компютъра противници. Виж, тук са спазили всичките си обещания с горница.

Този Uziel е обречен

Противниковите (а и приятелските) мекове се държат съвсем като хора.

Маневрират интелигентно, работят в тим, използват прикрития, възползват се от предимствата на терена и от недостатъците на враговете си. Например: вървим си ние, значи, през пустинята - четирима юнаци с накривени калпаци (по 70 тона). Изведнъж на радара напред - яаа, червена точка! Противник! Ама той, горкият, е в Shadow Cat - 45 тона, можем на прах да стрием шестима като него, и за още да питаме. Тръгваме смело към врага, ама той никакъв не се вижда. Изведнъж над хълма отпред се издига метално тяло, дава няколко изстрела по нас, и се скрива обратно. Мръсникът използва реактивните двигатели, за да изскочи над прикритието си, обстрелва ни, и после се оставя да падне обратно на мястото, където си е бил. А като се приближим, бяга зад следващия хълм, и повтаря процедурата. Аз не бих се сетил за такъв номер.

Единственото ми разочарование от ИИ на играта беше в градските мисии. Там приятелските мекове определено не се справяха с pathfinding-а. Не съм сигурен обаче дали това е проблем на играта по принцип, или се дължеше на това, че мисиите бяха нощни, а моите хора никога не бяха влизали в бой през тъмната част на денонощието. Стори ми се, че нещата доста се изгладиха след няколко битки, но не съм сигурен дали приятелчетата ми се научиха, или аз му хванах цаката как да ги прекарвам през най-широките улици.

Похвала заслужава оформлението на играта. Графиката е много добра. Макар, формално погледнато, да не представлява нещо революционно, е страшно убедителна. Анимациите на роботите, експлозиите, отблясъците, облачетата прах по земята, когато машините пристъпват - детайли, всеки от които не е нещо невиждано, но сглобени в едно правят изгледа на MechWarrior-а много истински.

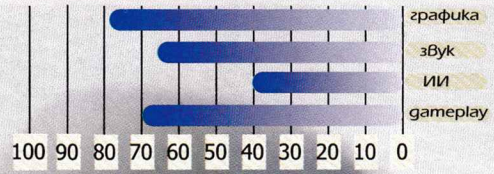
Същото важи и за звуците. Мащабът и мощта на машините се предава на играча наполовина през аудио-колонките. Отмереният бумтеж на стъпките, смъртоносното жужене на лазерите, тревожният глас на бордовия компютър, предупреждаващ за повреда или прегряване - без тях играта щеше да загуби от въздействието си.

Освен интересна кампания, MechWarrior има и увлекателен мултиплейър. Наред със стандартните режими като deathmatch и CTF, има няколко специфични вида игри. Най-сетне, човек може да си пусне ботове като противници.

Вижте, въпреки хумористично-пренебрежителното описание на историята, MechWarrior 4 предлага интересно и далеч не елементарно single player преживяване. Единственият сериозен недостатък на играта й осигури рекламният отдел на Microsoft. Оттам разтрьбиха по целия свят за уникалния сценарий, нелинейната кампания, страхотните ефекти, и прочие - можете да си го прочетете в мрежата. Такива работи на дисковете на MW4 няма да откриете. За сметка на това ще намерите най-добрия симулатор на мекове, правен до този момент. Ще откриете игра, която ще ви донесе много увлекателни часове пред компютъра, и най-главното - удовлетворение, когато видите надписа "The End". Ако изобщо си падате по подобен род игри, разбира се.

Изгледът от трето лице дава най-ясна представа за точността на враговете

PROJECT I.G.I.



65 ОБЩА

АВТОР: Alex III

3D Action

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Inter Loop **ИНТЕРНЕТ:** www.eidosinteractive.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video

След като играх IGI - последния продукт на норвежците "Inner Loop", мога да ви кажа какъв трябва да бъде девизът на фирмата им. Ни повече, ни по-малко от думата "ОБАЧЕ". Това ще е и най-често срещаната комбинация от звуци в тази статия.

И така, започваме с историята. Тя засяга главно един господин на име Джоунс (Колко типично... Даже да се казваше Смит, щеше да е само малко по-изтъркано). Навремето си той бил член на елитното британско военно формирование със специално предназначение SAS. После ОБАЧЕ се отказал от военната кариера, за да навлезе в по-малко известните, но подходни води на шпионите на свободна практика. И понеже бил кадърен, а специалитетът му били операции в Европа и Русия, бързо си извоював име на човек, на когото може да се разчита. Естествено, главните му работодатели били правителствата на Великобритания и САЩ.

Въпросните правителства живот си живееели, ОБАЧЕ един прекрасен ден някой им свил номер - откраднал атомна бомба. И когато се изяснило, че престъпният елемент, отговорен за това безобразие, трябва да се търси в Русия, те веднага се сетили за господин Джоунс. Е, тук започва играта, а заедно с нея - и вашите главоболия.

За все още недосетилите се от снимките читатели трябва да кажа, че IGI представлява 3D shooter, или "триизмерна стрелялка в първо лице", както се изразяват братушките. ОБАЧЕ норвежците са се опитали да придадат по-различен привкус на добре познатия ни геймплей. Всички сравнения, които прочетох по мрежата, се ограничават в доста тесен кръг от заглавия - Rainbow Six, Thief, Delta Force, Goldeneye. Последното не съм го виждал, но всички в един глас твърдят, че приликата била поразителна. Не мога преценя, ОБАЧЕ съм склонен да добавя едно-две предложения към списъка, които по мое мнение пасват малко по-добре, а именно NOLF и (колкото и странно да ви звучи) Counterstrike. А може би най-точното твърдение от всички би било, че тая игра въобще на нищо не прилича ;).

Проблемът с определянето на точната жанрова принадлежност на IGI се корени в това, че в нея има много гадове, дето човек трябва да мине през тях, за да си постигне целите в нивото. Тоест, има много shoot-ване. ОБАЧЕ, ако човек се увлече в пукотевицата, и се набута където не трябва, ще го направят на швейцарско сирене, ще го опаковат и ще го пратят в някоя алпийска мандра за преработване.

Което пък иде да ни рече, че в някои случаи хитростта и потайното промъкване са за предпочитане пред откритата битка. Оттам идват и сравненията с Thief и Rainbow Six. Само че в Норвегия явно имат много да учат, докато докарат атмосфера като в Thief-а.

Ако IGI имаше мултиплейър, вероятно всички щяха да тръгнат да я сравняват с Counterstrike и Strike Force. ОБАЧЕ мултиплейър няма. За сметка на това има в изобилие (относително) реалистични оръжия и необходимост от мисъл преди действието. Всъщност, тактиката на игра почти напълно се покрива с това, което ще видите, ако погледате в някой клуб как хората джиткат Counterstrike. Само дето противниците ви няма да са хора, а ще ги управлява компютърът.

Това е и голямата уловка. Пробвали ли сте да играете Counterstrike срещу ботове? Ако сте, знаете за какво говоря. Ако не сте, хич и не опитвайте. Поради механиката на играта, там за победата е важна мисълта, хитростта, а не техниката. Да се окажете където трябва, когато е необходимо, и с подходящото оръжие в ръка. Ако сте преценили правилно, няма да има значение врагът как стреля и как се опитва да бяга. Е, ботовете не го могат това. Нещо повече, няма да го могат още доста време.

Явно е, че програмистите на Inner Loop са се старали над изкуствения интелект (ИИ) на враговете в играта. ОБАЧЕ не мога да кажа, че са постигнали чудеса в тази област. Войниците "разбират" предимствата

Лошите спасяват шефа си

SAS

Инициалите SAS не означават само абревиатурата на английските тайни служби. Тя също така означава Scandinavian Airport Service. Основа през 1951год. SAS е плод на споразумението между три скандинавски аерокомпании - датската, норвежката и шведската. Всеки един от тези национални превозвачи принадлежи 50 процента на правителството и 50 процента на частни лица. SAS доставя товари и пътниците до 100 града в приблизително 50 страни.

Щом хвана картечницата, другарчетата на мъртвеца в краката ми ще съжаляват, че са оставили такъв некадърник да ги пази

и недостатъците на оръжията си, и ги използват грамотно. Например, ако някой е въоръжен с "помпа" SPAS 12, няма да тръгне да си хаби патроните отдалече, ами ще се опита първо да се приближи. Само че не са и чували за прикрития, за приближаване на зиг-заг, за отстъпление, за синхронизирани действия. Явно създателите им са предали вълния си индивидуализъм на виртуалните си рожби - "всеки за себе си, а бог - за всички". В общи линии, от гадовете може да се очаква една от две стандартни реакции - да стоят като вкопани, каквото и да става наоколо, или да се юрнат напред, и когато се озовете в обсега на оръжията им, да застанат на място, и да почнат да стрелят по вас. Струва си да се отбележи, че някои екземпляри от вида "войникус вражескис" имат забележимо по-развити сетива от други. Обикновено, ако се намирате на повече от 30 метра от някого, даже с топ да гърмите (стига да не е по него) - няма да ви забележи. Има ОБАЧЕ неприятни изключения. Ако видите враг на пост в някоя вишка или будка - пазете се. Ще ви фиксират от другия край на нивото, и ще почнат да стрелят във ваша посока.

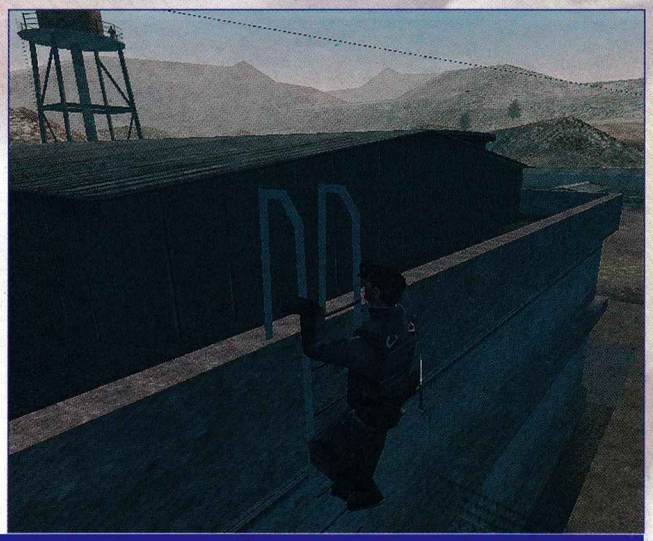
По мрежата всички адски се възхищават на "реалистичната балистика" в IGI. Наистина, безспорен е стремежът към истинност при пресъздаване на оръжията и начина, по който те стрелят. Автоматичните пистолети имат висока скорострелност, но малка точност и сила, затова са удобни основно за разчистване на затворени пространства. Пушките са мощни, но само на близка дистанция. Автоматите (и в частност - любимият на целокупния български народ калашник) ги бива на средна дистанция, удрят здраво, и с тях трябва да се стреля на къси откоси, защото тогава дават най-малка разсейка. Има и ракетен снаряд (LAW 80). Снайперът е СВД (снайперска винтовка на Драгунов), и без никакво съмнение е най-страшното оръжие в IGI. Браво на норвежците, че найсетне са направили игра, в която поне едно руско оръжие да отговаря на действителността, вместо да е представено като пълен боклук. Големият хит при пушкалата е това, че куршумите минават през прегради. При това го правят по реалистичен начин - различните оръжия пробиват разни видове препятствия, в зависимост от силата на изстрела. Например, узито ще стреля през някоя врата, но куршумите му безполезно ще се размазват по тухлите на стената отстрани. Калашникът може да пробие и тухла, но бетонът ще го спре. Драгуновката стреля почти през всичко. Трябва да ви кажа, че според прегледите по Интернет тази реалистичност е вероятно най-силната черта на играта, нещо невиждано, нечувано и възхитително. ОБАЧЕ това е само за тези, които не са играли Counterstrike. Който се е опитвал да се скрие зад дървена врата или кашон от някой снайпер, дето да си разбира от работата, трябва добре да е разбрал, че в модификацията за Half-Life пушките бият и през прегради. При това - пак в зависимост от оръжието (точно - от вида на патрона), и дебелината на преградата. За ветераните на Counterstrike не е новина, че можеш да застреляш врага през някое препятствие, стига да знаеш, че там има някой. В това отношение ИИ на IGI също не е особено реалистично направен. Когато се скриете някъде, враговете продължават да стрелят по вас още известно време.

АКО ПРИКРИТИЕТО ВИ Е ПРОБИВАЕМО ЗА КУРШУМИТЕ ИМ, ЩЕ ВИ НАПРАВЯТ НА РЕШЕТО, БЕЗ ЗНАЧЕНИЕ, ЧЕ ВЕЧЕ НЕ ВИ ВИЖДАТ.

Даже да се движите и да бягате, за известно време те ще знаят точно къде се намирате. Това е особено неприятно, когато някой неприятелски снайперист ви е зърнал, а вие сте решили да се скриете зад близкия метален контейнер. Като нищо ще ви ковне в десятката, нищо, че вече сте на десет метра от последното място, където е могъл да ви види.

Чак за "реалистична балистика" ОБАЧЕ в играта и дума не може да става. На повече от 50 метра калашникът е абсолютно безполезен - не би улучил и дирижабъл, което е меко казано смешно. Драгуновката стреля като railgun - без значение дали целта се намира на 5, или 500 метра, куршумът я поразява мигновено, като не е необходимо да се внасят корекции за дистанция, или, не дай си боже, за вятър. Също няма голямо значение дали човек стреля от движение или от място - точността е една и съща.

В нивата личи старание към разнообразие. Целите, които трябва да изпълнявате в тях, са измислени с въображение, въпреки че преведени на езика на механиката на играта, се свеждат до "иди еди-къде-си, намери/взриви/натисни еди-какво-си". И така по 3-4 пъти в нивото. Иначе играта ще ви отведе сред планини, степи, снежни полета. Теренът на картите е огромен - каквато и посока да си изберете, можете да вървите в нея десетки минути, без да стигнете до граница. Ако в далечината се виждат планини - да знаете, че можете да отидете там и да ги изкачите. ОБАЧЕ в по



Докато се изкачвате по стълби, играта превключва на изглед от трето лице. ОБАЧЕ няма да можете да стреляте през това време.

добна постъпка не би имало никакъв смисъл, защото освен планини, там няма да има нищо. Ще се намирате сред пустиня, в която на някои ключови места ще има примерно малко тренировъчно градче, където според мисията се изисква да влезете. Това, което не е свързано със задачите ви, все едно няма да съществува на картата.

Като казах "карта", и се сетих за още едно нововъведение в IGI. То идва във вид на мальк, но страшно полезен компютър, който може да ви показва спътниково изображение на областта около вас. Понеже не представлява безжизнено парче хартия, а снимка от натура, на нея ще можете да видите всичко, което не е скрито под покрив - сгради, танкове, постове, камери. При това имате свободата да избирате увеличение и район, чието изображение искате да разгледате. Друг безценен инструмент на съвременния разузнавач ще откриете в лицето (или в лещите :)) на бинокъла на Джоунс. Той има плавно регулируема степен на увеличение, и освен това свойството да открива видимите врагове, и да ви ги показва, като ги загражда в червени квадратчета. Страшно е полезно.

ОБАЧЕ нали се сещате, че тези улеснения идват в комплект с касова бележка за цената. А тя се изразява с едно изречение.

С червената баретка "под вежди се гледаме строго" - аз, понеже сменям пълнителя на калашника, а той - вероятно защото ме намира привлекателен

Още един фраг за драгуновката

В IGI НЯМА ОПЦИЯ ЗА ЗАПИС НА ИГРАТА.

По принцип нямам нищо против създателите на игри да внасят елемент на тръпка, да предлагат на купувачите на продуктите си по-сериозни предизвикателства, да увеличават реалистичността. Кажете ми ОБАЧЕ кое му е реалистичното, къде е тръпката в това да преиграваш мисията за 20-ти път, понеже предните 19 си умрял на едно и също място на крачка от успеха, понеже скапаните гадове се появяват безкрайно в една казарма, а ти още не си открил как се преминава през оградата до нея. Научил си вече нивото и гадовете наизуст, и след 19 безплодни опита ти е дошло до гуша да слушаш едни и същи тъпи шеги от мацката, дето те ръководи по радиото. Писнало ти е от виковете на противниковите войници, от липсата на муниции, а най-много ти е опротивял снайперистът на вишката, дето е абсолютен хазарт дали ще успееш да го бутнеш оттам преди да ти е взел две трети от кръвта.

Създателите на играта явно са имали представа за чувствата, които творението им ще предизвиква у клиентите, и затова са включили подходящ музикален съпровод. Подобна музика вероятно пускат на свръхвъзбудените пациенти в луд... така де, в психиатрията. Някаква морна такава, лигава... Поне мене ме избиваше на убийство, като я слушах, докато играта зареждаше нивото за новия ми 20-ти опит. Звуците също са малко странни. Пак явно в тях има стремеж към реалистичност - чуват се стъпките в снега, бученето на двигателите на БМП-тата си е съвсем наред, ОБАЧЕ виковете на враговете доста се изтъркват, като ги чуе човек по няколко пъти. Освен това звуците от изстрелите са някак приглушени... Вероятно това са го направили нарочно, за да не изглежда чак толкова отвратително, когато войникът отсреща се прави на глух и сляп докато разстрелваш другарите му.

Графиката е в духа на цялата останала работа на InterLoop Анимациите са плавни, естествени, реалистични. Сградите са изобразени доста детайлно. ОБАЧЕ. Оръжията изглеждат някак... кукленски, все едно командосът от SAS държи в ръката си детска играчка, а не автоматична винтовка. Макар и изпипани в подробностите, постройките са доста малко видове. След две-три мисии човек добива чувството за deja vu всеки път, щом влезе в сграда. Не само стаите, ами и местата на войниците в тях са повтарят твърде често. Освен всичко останало, има страшни проблеми с клипинга. Враговете минават един през друг през цялото време. Не стига това, ами и често се движат в абсолютен, неестествен синхрон. Не веднъж съм стрелял по някой войник, само за да разбера, че всъщност в кожата му се крият още двама - влезли един в друг и движещи се по един и същи начин. Извинявайте, ОБАЧЕ това даже и във Wolfenstein 3D го нямаше.

Безкрайните "ОБАЧЕ" са превърнали IGI в поредната игра, за която трябва да говоря в условно наклонение. Продуктът на норвежците ЩЕШЕ да е прекрасен, ако всичките свежи идеи, вложени в създаването му, бяха реализирани малко по-добре. Огромните нива, играта на криеница с враговете, реалистичните битки, ако щете, даже компютърът с картата - всичко това поставя Project I.G.I. на много интересна основа. ОБАЧЕ пълното безхаберие на противниците, посредствената графика и твърде очебийните несъответствия с истинския свят правят играта доста спорно, на моменти - направо отблъскващо преживяване. Да се надяваме, че в скоро време ще излезе patch, който да отстрани част от недостатъците й. ОБАЧЕ се страхувам, че даже това няма да й помогне.

SPACE EMPIRES IV

80 ОБЩА

АВТОР: Goodman

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Aaronhall **ИНТЕРНЕТ:** www.shrapnelgames.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Pentium 200, 32MB RAM, 4MB Video

"Един е Аллах и Master Of Orion е негов пророк"

сутрешна молитва

"Боже, порази неверниците (дръзнали да направят клонинг на Orion-а)!"

обедна молитва

"И не ме въвеждай в изкушение..."

вечерна молитва

Напоследък нещо съвсем занемарих духовния живот и ето, че сякаш от нищото се пръкна Space Empires IV, а аз, праведникът, боже прости, се заех да я тествам. Нещо повече, сравнявайки тази скромна игрица с именития й събрат, неволно ми се натрапи асоциацията с Давид и Голиат, която ми се струва все по-удачна. Давид, обаче без прашка и с отрязана глава, както ще видим по късно (на т'ва му викам съвременна трактовка на библейски сюжет).

Концепцията

Space Empires IV е походова стратегия. Двадесет раси се борят за надмощие в космоса. Изберете една от тях или създайте своя собствена! Започнете с една единствена планета и колонизирайте галактиката! Развийте своята империя в икономическо, научно, военно и духовно отношение! Прегазете всяка съпротива с железен ботуш или осигурете първенството си посредством умела дипломация! Ако ви е дотегнал тъпия компютърен противник, играйте с приятели в мрежа, на един компютър или по електронната поща!

Никога досега игра не е предлагала подобно разнообразие при генерирането на империя

Видовете обществено устройство, застъпени и възможни в играта могат да причинят лек пристъп на емоционален тремор у всяка по-крехка психика: империя, хегемония, съюз, олигархия, конфедерация, протекторат, консорциум, конфедерация, комуна, кошер, братство, колектив... Отделно ще трябва да изберете култура измежду берсеркери, войни, търговци, политици, занаятчии, учени, работници, интриганти, зеалоти, инженери, анархисти, ксенофоби... Освен това ще се наложи да се спрете и на характер на расата си - неутрална, миролюбива или кръвожадна. При последната вашите хора ще са щастливи при война и ще се лишават от залъка си, ще работят поздраво, ще се бият храбро, но в мирно време ще са недоволни, ще мързелуват или дори бунтуват. Направо не ми се разправя, щото още не сме стигнали до разпределението на началните точки измежду расовите характеристики като физическа сила, интелегентност, устойчивост на замърсяване и радиоактивност, продуктивност... и уникалните расови способности, позволяващи на пилотите ви да летят по-бързо, да виждате цялата галактика още в началото, да специализирате в едно или повече от петте допълнителни технологични дървета - кристалургия, органични манипулации, религия, психика и време. Именно различните технологии са елементът внасящ най-голяма тръпка в хода на играта. Представете си сблъсъка между две еднакво развити империи, само дето едната е помпала само кристалургия, а другата - психика до дупка. Картинката най ми прилича на двубой "танк срещу магьосник". Общо взето геймплеят се състои в колонизиране на различни типове планети (Скала, Ледник, Газов гигант), вяска с уникалните си атмосфера (кислород, метан, водород или въглероден диоксид) и размер (ограничаващ и максималното население, и броя постройки)! Ще трябва да се грижите за стоежа на междинни станции за презареждане на гориво, за дизайна, строежа и поправката на корабите, за извличането, съхранението и транспорта на трите вида ресурси - кристали, органични и радиоактивни вещества, за счетоводния баланс, за отношенията си със съседа, за

Прасета в космоса...

Space Empires

1993 - повлиян от игри като Master Of Orion и Wing Commander, Аарон Хол решава да създаде собствена космическа стратегия - Space Empires. Макар че е завършена след година работа, играта не се появява на пазара.
1995 - Хол основава Malfador Machinations и пуска Space Empires II като shareware.
1997 - след топлия прием от страна на геймърите се появява и Space Empires III, отново като shareware. Компанията се разраства - вече наброява няколко души! - до един заклети фенове на поредицата.
2000 - на бял свят се появява и първият комерсиален продукт на фирмата - Space Empires IV. Спокойно може да се каже, че играта е кулминацията на седемгодишен творчески процес и понастоящем представлява най-доброто от жанра на походовите космически стратегии. Многото й свежи идеи ще се ползват в не едно бъдещо заглавие, помнете ми думата!

благоденствието на поданиците... Но ако всичко това ви се вижда прекалено сложно, спокойно може да оставите делата в ръцете на верните си министри, да се облегнете назад, да цъкате по клавиша "next turn"... и да гледате на екрана как чуждите империи се разрастват и плъзват като чума из най-отдалечените кътчета на галактиката, а ваш'те хора седят и умуват как да разделят на две магарета сеното. Да, правилно ме разбрахте. Макар ИИ-то да е на добро ниво, не сме доживели мига, в който компютърният опонент да е достоен противник на сериозния играч. Но това е съвсеем малка болка на фона на Голямата катастрофа.

Производителите предупреждават, че

Непобедимата армада в действие.

В центъра виждате звездна система, долу вдясно - карта на галактиката, над нея - родната планета, а най-отгоре иконките за управление. Интерфейсът не е неудобен, стига веднъж да му свикнете.

няма да можем да се насладим на прекрасната им 3D-графика ако не си пуснем играта в 1024x768x32-битов цвят! Боже порази невер...Да пукна дано ако на екрана си виждам повече от 16 цвята! Останалите сигурно са изпаднали при транспорта! Че той първият Orion, да се свети името му, имаше по-свястна графика. При звуковите ефекти положението е още по-зле - цък, пук и пиу е всичко, което излиза от тонколонките. Мизерия. Е има и един специален ефект, който обаче се чува само при превземане на чужда планета. Звучи ето така: Бум! Нямаше да се оплаквам от тези неща - аз и до ден днешен играя през свободното си време на игри излезли преди десетина години - ако не беше трагедията с интерфейса.

Производителите препоръчват SE IV да се играе на 24 инчов монитор само от счетоводители с над 20-годишен стаж! Три часа четох безсмисления tutorial! Два дни и половина ми трябваха за да разбера кое от безбройните подменюта извежда статистиките на империите в графичен вид! Изкьорих се да се взирам в ситните букви! Не помня очите да са ме болели тъй някога, честно ви казвам! Написвам тая статия и повече компютър няма да погледна! Ох, зная че ще тъгувате за мен. Недейте така, бе! Ще ме разчувствате. Е, какво да се прави, щом е за вас, ще се жертвам.

Виждате, че въпреки шумния протест съм дал доста висока оценка на SE IV. Просто замисълът й е грандиозен, и въпреки че реализацията е пълна скръб, играта си остава добра. Още по-

Некадърният ми министър докладва за колонизирането на нова планета. Сигурен съм, че пак ще построи уранова мина насред джунглата.

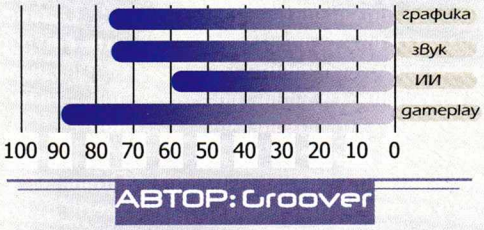
Най-великия император, който галактиката е виждала.

вече - не вярвам, че заклетите фенове на походовите стратегии ще се впечатлят от постна графика или липса на музика. По-добре мен да оплюят, затова че нейде съм преувеличил, отколкото никога да не я погледнат.

Защото точно това се очаква да стане. И само суперлативи да бях изписал пак 99% от вас нямаше да й обърнат внимание, но "В името на Бога, Благодетелят, Милостивият... ако отвориш очите на един, то е като да въведеш в правата вяра цялото човечеството."

strategy

CALL TO POWER II



85
ОБЩА

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Konami **ИНТЕРНЕТ:** www.metalgearsolid.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video

Походовите стратегии от край време са записани в Червената Книга на компютърните жанрове. Смъртта им е предречена доста отдавна, но те се оказаха неочаквано жилаво и издръжливо племе. Не само че Heroes of Might & Magic е една от най-популярните игри в момента (поне в нашата редакция), но и наскоро излязоха Space Empires IV и Call to Power 2. За SE IV мога само да кажа, че нямам търпение да свършим броя, за да поставя ръка върху нея. А що се отнася Call to Power II ... с течение на статията ще разберете какво е мнението ми за тази игра.

Разбира се, ще започна с историята. Тя започва след съдебно решение по дело на Microprose срещу Activision. То гласи, че Activision имат право да направят едно заглавие, което да има Civilization в името си. Резултатът - Civilization: Call to Power. Игра, която лично на мен много ми допадна поради голямото количество нови концепции, които разнообразяваха до голяма степен еднаквия геймплей на Civ-клонингите. Не всички, обаче, са на моето мнение. Call to Power (CTP) отнесе доста критика главно заради дисбаланса на единиците в играта. Просто някои от така наречените супер-единици можеха да разрушат всички сгради в един град или да намалят населението му с милиони само с една-единствена команда. Този така наречен невоенен път на водене на битки имаше и друг недостатък - при малко изоставане в технологично отношение, врагът ви можеше да ви съсипе с някои от специалните единици преди да успеете да изградите необходимата защита срещу него. Как стоят нещата в новия CTP?

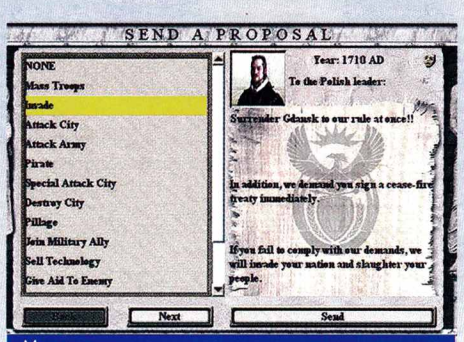
В Call to Power 2 са оправени много от недостатъците на предишната игра.

Ще започна с градовете. Тяхното развитие винаги е било Ахилесовата пета на походовите стратегии. В началото няма да има проблем да указвате какво, къде да се прави - опциите не са чак толкова много, градовете също. Но в по-напредналия етап на игра, когато разполагате с около 20-ина полиса и над 30 сгради, които трябва да строите, положението става нетърпимо. В CTP 2 си има решение на този проблем. Той се нарича Mayor (по нашенски Кмет). Игралите Alpha Centauri са запознати с концепцията. Този човек с удоволствие ще поеме задачата да развива градовете ви вместо вас. Вашата задача е единствено да посочите начина - агресивен, дефензивен, развитие и пр. Последната опция ще бъде и спасителната сламка, за която ще се хванат онези от вас, които са толкова добри икономисти и мениджъри, че ако живееха в Сахара, щяха да изнасят вода и да внасят пясък. Имайте предвид обаче, че виртуалните кметове облагородяват автоматично територията около възложените им градове. Те няма да се интересуват за какво стетрупали еди-колко-си public works. Като цяло в икономиката на CTP 2 продължава тенденцията към глобализация и вие можете да се съсредоточите върху макроикономическата рамка на вашата империя, а не да се интересувате от състоянието на всеки отделен град.

Втората област, където са настъпили големи промени, е дипломацията. Винаги съм се чудил защо никой досега не беше си направил труда да развие поне малко този елемент от геймплея. Във всички подобни заглавия опциите ви за комуникация с останалите раси/фракции/нации по картата/Вселената бяха адски ограничени и това рязко контрастираше с дълбочината в другите аспекти на тези заглавия.

Добрата инфраструктура е решаваща за процъфтяването на империята ви

Дипломацията е станала сериозен елемент от играта.

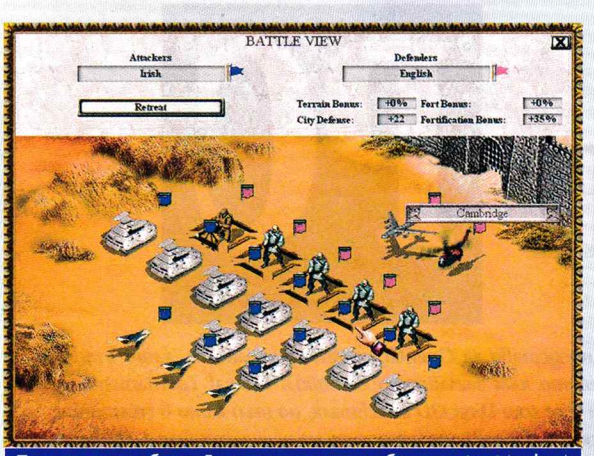


Малка демонстрация на големите възможности на дипломацията в Call to Power 2. Дайте Гданск или...

Основи на Цивилизацията

В това каре ще се опитам да обясня накратко на незапознатите концепцията на Civilizaion. В подобен род игри вашата цел е да построите цъфтяща и прогресираща империя. За целта разполагате с един (или двама) заселника и цялото време на света - годината е 4000 година преди новата ера. С тяхна помощ изграждате първите си градове. Според големината си те имат определен капацитет за производство на ход, генерират дадено количество наука за изследванията ви, пари за хазната и т.н. С откриване на технологиите ще можете да ги облагородявате с различни постройки, които ще дават определен бонус към някои от показателите им, или да тренирате военни единици за изследване на територията, защита или водене на офанзивни действия. Ще има постройки, жизнено необходими за развитието на градовете ви. Постепенно ерите се сменят, копията се заменят с пики, мускети и лазери. Технологиите които откривате, ще стават все по-модерни, увеличават се и възможностите ви да тормозите врага, с който неминуемо ще се сблъскате с течение на играта.

Всъщност Civ-игрите могат да бъдат най-лесно обяснени на английски с една дума: 4X (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate).



Прозорчето при битка. Единственият активен бутон е retreat (и close)

Опциите ви при преговори включват всичко, което някога ще ви трябва при Civ-клонинг. Имате възможност да поискате от другата страна каквото ви хрумне - от това да нападне трета нация до даването на точно определена технология. Откриването на посолство разширява допълнително кръга на действията, които можете да предприемете на дипломатичното поле. Въпреки това, компютърният ви опонент няма да се посвени да наруши всяко едно споразумение, независимо какво е то. Наблюденията ми са за високите нива на трудност. Въпреки това, ако сте убедителни и успеете да постигнете стабилни отношения с всички останали нации, дипломацията ще ви донесе победа в играта. Ако сте по-миролюбиво и експанзионистично настроен, също ще намерите подходящи пътища, по които да стигнете до надписа VICTORY. Наполеоновците имат на своя страна подобрената система на битки. Как протичаха те в CTP? Новото там бе възможността да обединявате групи до 12 армии в една група. Когато нападнете някого, се появява прозорец, в който са разположени вашите войски и тези на противника. Започва якият кютек, в който вие можете да участвате като един средностатистически запалянко. Да се мятате по стола, свиркате, пуфтите, размахвате шалчета с цвета на вашата империя, както и да псувате генератора на случайни числа, заради който вашият танк отново е погинал при сблъсък с антична фаланга (сигурно фалангата е бръкнала с копието в гъсеничния механизъм на машината и по този начин й е свалила морала). Прежното въздлъжко изречение имаше за цел да каже, че въпросното прозорче е тотално неинтерактивно и вие нямате никаква роля в самата битка. Не можете да направите нищо дори и ИИ-то да е разпределило единиците по възможно най-идиотския начин. В CTP 2 компютърът разполага вашите войски много по-добре, отколкото в първата част. За съжаление, има още какво да се желае от този елемент в играта. Наистина стрелящите единици са на задна линия, а дефанзивните и офанзивни единици са на предна позиция или по флангове, но така и не можете сами да определите точната подредба на войските ви. Моментът става особено неприятен, когато се опитате да замъкнете някоя специална единица към града на врага. Той ви атакува и вашето малко съкровище може да бъде сложено, където му скимне на компютъра. По закона на Мърфи това в повечето случаи означава на предния ред , който винаги обира атаките на противника. Но пък фалангата вече си умира като пич при пряко сълкновение с танка.

Културно настроените личности ще могат да си живеят мирно и тихо до 2300-ната година. Тогава играта свършва и се калкулират вашите точки по схема, която едва ли не включва колко пъти един ваш жител е ходил на зъболекар. Другият вариант е да завършите Solaris Project и да започнете изграждането на Gaia Controller. Завършването му автоматично ви прави победители. Време е да спомена и за недостатъците на играта. Първият и основен е, че тя е правена от американци. Как иначе ще си обясните следния факт: В Call To Power 2 Пирамидите като чудо на света ви носят бонус от по-големи парични постъпления в империята ви. Това крайно нелогично твърдение е обосновано с факта, че пирамидите ще привличат повече туристи. Годината е 2000-ната преди новата ера. Какви туристи бе, Activision, какви пет лева? Единствените хора, които по това време могат да ви посетят, са съседното вражеско племе, и то за да ви вземе скалпа и да ви плячкоса града, а не да се наслаждават на пирамидите в него. Но какво може да се очаква от нация, чиито новоизбран президент е обяснил, че ако продължават проблемите с Марс, ще разпореди да натоварят няколко бойни глави и да ги взривят на планетата. Така щели да се решат проблемите с марсианците.

Този град май няма да доживее до дълбока старост...

По-сериозните проблеми са свързани с липсата на реални нововъведения във втората част.

Call to Power 2 е това, което трябваше да бъде Call to Power. Нито повече, нито по-малко. Супер единиците в играта са малко по-маломощни но пък си имаме Eco-Ranger, който може да превърне част от картата в девствена природа. Всичко, което се е намирало в периметъра му престава да съществува - без значение дали е било град или единици... Съгласете се, че е доста брутална идеята за съществуването на подобна единица и дори липсата на каквито и да е било атакуващи и защитни способности на рейнджъра, както и фактът, че той може да се изкара доста късно в играта, не смекчават този факт.

Дотук се разравяхме единствено във вътрешностите на играта и вече е крайно време да погледнем към опаковката й. Предполагам, че веднага ви е направила впечатление по-детайлната графика. Макар и да е далеч от някакви графични шедьоври - анимациите също не са разтърсващо невероятни, разликата между двете части е видна. Музиката и звуците са на едно много добро ниво. Стигнахме и до интерфейса. Според мен той не е особено интуитивен и в началото ще се полутате, докато разберете какво как трябва да стане. Реших да си пусна Call to Power и да си припомня каква беше ситуацията там. Една дума: УЖАС! Спокойно мога да заявя, че в сравнение с CTP 1, интерфейсът на CTP 2 е многократно по-добър и по-използваем. Стигнахме и до задължителните заключителни думи. Като стар почитател на Civilization не мога да не харесам Call To Power 2. Играта е доста сложна, така че ако исках да ви обясня всеки един аспект от нея, щяха да ми бъдат необходими 6-7 страници. Това, че реших да не обяснявам цялата механика на играта, не бива да ви кара да мислите, че Call to Power 2 не е добро заглавие. Ако сте фен на походовите стратегии, цветето Call to Power 2 със сигурност ще разцъфне на мониторите ви и да се надяваме, че ще стои там дълго време. Иначе просто няма да му обърнете внимание и то ще увехне във вазата си без да покаже най-доброто от себе си.

автор: SaintP

ПЕРФЕКТНИЯТ PC

Преди около месец излезе Sacrifice.
Най-добрата игра, която Freeman някога е играл.
След това се появи и Giants
Най-добрата игра, която Freeman някога е играл.
Да оставим настрана емоциите и да погледнем твърдо на нещата. Все пак, това е рубрика за Hardware. И в двете заглавия броят на полигоните, които машината ви се налага да изчисли спокойно може да съперничи на броят на китайците в средно голяма Китайска провинция. Така че ако можете да видите движенията на фигурките кадър по кадър при по-високите разделителни способности хич и не се чудете. Чудовищната дума като една огромна черна акула ще разцепи океана на мислите ви и ще се доближи към вас с ужасяваща скорост. ЪПГРЕЙД! Или още по-добре, нов компютър. Но коя е оптималната конфигурация? На този въпрос не може да се даде единствен отговор. Комбинацията между компонентите е жизненоважна, за да може един компютър да работи стабилно и същевременно бързо. Освен това трябва да бъде намерен компромисът между производителността на системата и нейната цена, защото парите винаги са били определящ фактор на българския пазар. За да помогнем на вас и на хората, които възнамеряват да отварят/имат компютърните клубове се обърнахме към водещите фирми в този бранш и ги помолихме да асемблират геймърска машина по тяхна преценка. На следващите страници ще прочетете за резултатите от тестовете, които проведохме на предоставените от тях системи.
За нуждите ни, използвахме три заглавия: Quake 3 Arena v.1.11, Unreal Tournament v.432 и MDK2 Retail. Първата от тях дава много добра представа за OpenGL производителност, като използвахме включеното към заглавието demo001. Unreal Tournament от своя страна е не лош Direct3D benchmark, но тъй като в статията става въпрос за производителността на цели системи, а не само на отделни видео карти, на места сме посочвали резултати от OpenGL режима на играта, в случаите, когато той дава по-добри резултати. За тестовете се доверихме на Reverend's "Thunder" демо, което може да се свали за свободно ползване от http://www.voodooextreme.com/reverend и е доста подходящо за измерване на производителност. Използвахме и стандартния тест на MDK2, заради включената T&L поддръжка. В допълнение на тези игри, решихме да използваме и програмата 3DMark 2000 v.1.1. Тя е базирана на engine-а на очаквания хит на Remedy Entertainment, Max Payne, и се е утвърдила като основно мерило за производителността на геймърски машини. После с колегата FonManiac нарамихме запасите си от храброст, няколко бутилки Coca Cola от по 2 литра, превръзки за очи (е, леко прозрачни наистина, все пак някак трябваше да виждаме резултатите от тестовете), по една везна и меч и като две същински превъплъщения на Темида заседнахме пред компютрите. И така, въоръжени с търпение, споменатите по-горе атрибути и две Червени Шапчици, които взехме предимно заради кошничките им с храна и, нали знаете как е, ей тъй да разсейват скуката, отделихме няколко дни, за да оценим предоставените ни системи, като естествено взехме под внимание и редица допълнителни фактори като качество на изображението, стабилност на работа и пр. Тестовете пуснахме многократно, за да се елиминира всякакви неточности.

СИСТЕМИТЕ

SofiStar

Първата система, която тествахме ни остави с доста добри впечатления. Базирана е на новия процесор от среден клас на AMD - Duron, като машината е екипирана с 600-мегахерцовата му версия, успешно "издута" до 850MHz. Добрият процесор е придружен от 128MB PC133 памет - напълно достатъчна за подобен клас система, а видео картата е ATI Radeon 32MB DDR. Хардът е 10GB модел на Fujitsu, 7200rpm, 2MB кеш. Конфигурацията се допълва от 40x CD-ROM TEAC, звукова карта Yamaha 724 PCI, двойка високоговорители от ниськ клас и 10Mbit мрежова карта. Колонките имаха предимството, че можеха да се захранят от самия компютър, а кутията, макар и неотличаваща се с някакъв невероятен дизайн, беше проектирана, за да осигури лесен достъп до компонентите на системата, както и да осигури добро охлаждане.

Компютърът мина през тестовете доста успешно и въпреки че не даде най-добрите цялостни резултати, игрите вървяха плавно дори и при високи разделителни способности, където HyperZ технологията на ATI, използвана при ускорителите Radeon, демонстрира предимствата си и на места се представи по-добре от PC-тата от сходен клас, екипирани с GeForce 2 и GeForce 2 MX. Резултатът на 3Dmark 2000 също е доста над средното ниво и гарантира, че системата ще се справя добре с бъдещите игри.

Това, което ни впечатли най-много обаче, беше невероятното качество на картината при различните приложения. Определено системата на SofiStar заслужава първото място по този показател, защото Radeon-ът ни показа прелестите на Q3 и Unreal engine-ите в нова светлина. За съжаление подобни суперлативи не могат да бъдат казани за звука. Звуковата карта е достатъчна за по непретенциозните, но ако все пак считате, че имате нужда от звук над средното ниво, е добре да имате под ръка поне по-качествени тон-колони или ако смятате да използвате PC-то в компютърна зала - добри слушалки. В този ред на мисли трябва да се отбележи добрата идея за включване на 10Mbit мрежова карта към конфигурацията, която е подходяща за игра в мрежа между малък брой компютри. По отношение на удобството на работа добри думи могат да се кажат за клавиатурата Chicony, чиято форма не уморява китките при продължителна работа.

Що се отнася до стабилността, нямахме никакви проблеми. Системата не заби нито веднъж и като цяло остави впечатление за отличен баланс между отделните компоненти и чудесна производителност.

Цена: 704$ без ДДС. По желание може да бъде добавен монитор от богатата продуктова гама на Belinea. Информация за още допълнителни компоненти може да получите директно от фирмата.

PERSY STINGER DURON

Първата от двете машини на Persy ни изуми с чудесното съотношение цена/производителност. При това хората от фирмата се бяха постарали да изстискат докрай възможностите на хардуера и да го оптимизират максимално за нуждите на всеки геймър. Процесорът отново е Duron, този път на 700MHz,

"изпържен" на 950MHz. Дъното е Asus A7V - една от най-добрите Socket-A платки на пазара в момента (за повече информация GW 11/00). Върху него освен споменатия процесор се забелязват и 64MB PC133 памет, а в AGP слота е намерил място ускорител GeForce 2 MX, отново производство на Asus. Видео картата също е overclock-ната до 195MHz за паметта и 220MHz за ядрото (стандартните спецификации са съответно 166MHz и 175MHz). Картинката се допълва от 10GB харддиск на Fujitsu, Yamaha 740 PCI звукова карта, CD-ROM Sony 48x, двубутонна мишка на Logitech и много удобна клавиатура на Cherry с лазерно гравирани клавиши. Специални адмирации фирмата заслужава за качествените кутии, с които бяха оборудвани и двете конфигурации на Persy, които заедно с много добрите вентилатори осигуряваха достатъчно ниска температура за безпроблемна работа на машините дори и при големи натоварвания.

Бърз поглед към графиките с резултатите от тестовете дава да се разбере, че компютърът впечатлява и в тази област, като отстъпва единствено на другата система на Persy, която обаче е с доста по-мощни компоненти. Иначе близо 100 кадъра за секунда на Q3A при разделителна 1024x768 е повече от достатъчна дори за най-взискателните любители на триизмерните екшъни. Качеството на картината също е на много високо ниво, като единствено под Unreal Tournament се забелязват някои малки проблеми с текстурите в OpenGL режим при най-високите резолюции. В Direct3D нямаше подобни проблеми. Колкото до 3DMark 2000 системата мина през теста плавно, като нож през масло, а резултатът от 5400 точки е може би най-доброто постижение, което сме виждали при компютър от такъв клас.

Стабилният overclock на процесора и видео картата в началото ни караше да мислим, че е възможно да възникнат проблеми по време на работа, но опасенията ни се оказаха абсолютно напразни. Единствените пъти, когато системата стана нестабилна бяха поради софтуерни конфликти, възникнали при интензивните тестове, отколкото на някакви хардуерни проблеми.

Това, което дели и тази система от максимална оценка е слабата звукова карта. В случай че сте маниак на тема звукови ефекти си струва да направите допълнителна инвестиция в тази насока, за да може да почувствате изцяло мощта на тази иначе изумителна система.

Цена: 670$ без ДДС. При желание на клиента Persy може да предложи предварително overclock-нати системи, без това да се отразява на гаранцията. За допълнителни компоненти можете да се обърнете за информация към фирмата.

PERSY STINGER THUNDERBIRD

Още докато четяхме на хартия спецификациите на машината, започна да ни обзема непреодолимо желание час по-скоро да преминем към тестовете и това не е никак чудно. Под капака на този "звяр" кротко чакат Socket-A дъно ASUS A7V, 900MHz Thunderbird процесор, overclock-нат до 1.1GHz(!) и ускорител ASUS V7700 GeForce 2 GTS. Хората от Persy отново се бяха погрижили за добрата оптимизация на машината, като бяха "изпържили" и тази видео карта (паметта работи на 366MHz, а ядрото на 230MHz). RAM паметта е 128MB висококачествена VirtualChannel Memory, производство на Kingston, а спрямо Duron системата е сменена и звуковата карта с по-добрата Sound Blaster PCI128, както и CD-ROM устройството с TEAC 40x. Останалите компоненти са еднакви с тези на системата от по-нисък клас.

Едва ли някой ще остане учуден от резултатите, които Stinger-ът показа. Компютърът мина през тестовете като тайфун и не остави никакво съмнение относно високата си производителност. Всички игри работеха много плавно дори и при най-високите раздели

	SofiStar	Persy Stinger Duron	Persy Stinger Thunderbird	Abacus	Скиз	Comel Soft
Процесор	Duron 600o/c 850MHz	Duron 700o/c 950MHz	Thunderbird 900 o/c 1,1GHz	Celeron 566 o/c 709MHz	Celeron 700MHz	Athlon 550MHz
RAM памет	128 PC133	64MB PQI PC133	128MB Kingston PC133	128MB PC133	128MB PC133	64MB RAM
Харддиск	10GB Fujitsu	10GB Fujitsu	10GB Fujitsu	20GB Quantum	20GB Quantum	10,2GB Samsung
Видеоплатк	32MB Ati Radeon DDR	ASUS Geforce 2 MX SDR	ASUS V7700 GeForce 2 GTS	Creative GeForce 2 GTS 32MB DDR	TNT 2 Ultra 32MB	TNT-2 M64 16MB
CD-Rom	40x Teac	48x Sony	40xTeac	48x Sony	40x Teac	40x Teac
Звукова карта	Yamaha 724 PCI	Yamaha 740 PCI	Sound Blaster PCI128	Sound Blaster 512 PCI	вграден	вграден
Други	10MB LanCard, Колонки	n/a	n/a	Cambridge SoundWorks FPS-1500	вграден модем	10/100Mb Realtec
Клавиатура	Chicony	Cherry	Cherry	DTK	Compaq	n/a
Мишка	3but Logitech	2but Logitech	2but Logitech	2but	2but Logitech	n/a
Цена /без ДДС/	704$	670$	940$	911$	577$	514$
Адрес	БИЦ ИЗОТ ет.5 офис 528	София бул. „Цар Борис III“ N136Б		София, ул. „Велико Търново“ N24	ул. „Гурко“ N27B	ул. „Раковски“ 130
Телефон	02/9718404	02/9555013, 02/9555496		02/46-31-13; 02/46-31-26	980-50-05;980-62-84	9813171, 9814136

телни способности, като постигнатите 60 кадъра за секунда под Q3A при нормална детайлност и разделителна способност 1600x1200 са нещо, доскоро считано от мнозина за невъзможно. Визуално нещата стояха не по-зле и наблюдавахме изображения с добър контраст и богати цветове. Резултатът на 3DMark го оставям без коментар.

Звуковата карта SB PCI128 на пръв поглед изглежда по-добро решение от продуктите на Yamaha, но на практика не поддържа EAX стандарта, а само четириканален звук. Подобна конфигурация сякаш има нужда поне от value версия на SB Live!.

Надеждността на системата също не подлежи на съмнение. Процесорът и видео картата са overclock-нати точно толкова, колкото да предлагат максимална производителност и висока стабилност. Като цяло това е машина, способна да зарадва всеки геймър, който може да си позволи цената й.

Цена: 940$ без ДДС. При желание на клиента Persy може да предложи предварително overclock-нати системи, без това да се отразява на гаранцията. За допълнителни компоненти можете да се обърнете за информация към фирмата.

ABACUS

Предоставеният ни компютър е доказателство за това, че комбинацията от BX дъно и процесор Celeron, допълнена с подходящи компоненти, все още има какво да предложи на геймърите. В машината е използвана дънна платка на DTK и Celeron 566MHz, "изпържен" на 709 MHz (83MHz честота на системната шина). Паметта е 128MB, а ускорителят - Creative GeForce 2 GTS с 32MB DDR. Сред останалите компоненти са голям 20GB диск на Quantum и 48x CD-ROM Sony.

За разлика от останалите участници в теста, тук звуковият елемент е доста силно застъпен. Използваната карта е Sound Blaster 512 PCI - добро решение от среден клас, което съчетано с колони Cambridge SoundWorks FPS-1500, включващи четири високоговорителя плюс суб-бас за най-ниските честоти, възпроизвежда звук с отлични качества. В различните игри музиката и саунд ефектите ни обграждаха от всички страни, внасяйки онази частица реализъм, която често липсва, за да може да почувстваме напълно една игра.

При тестовете машината не се представи толкова задоволително, особено при по-ниски разделителни способности и под 3DMark 2000, където сравнително слабият процесор "спъваше" доста по-мощната видео карта. Именно чудесният ускорител на Creative обаче, стана причина системата да губи съвсем малко кадри при смяна на резолюциите и както можете да се убедите от графиките, машината показа отлична производителност при високи разделителни способности, като на моменти даваше най-добри постижения от всички участници в теста. За съжаление поради технически причини не успяхме да проведем тестовете в режим 1600x1200. Естествено това не ни попречи да оценим подобаващо отличното качество на картината, което изоставаше едва доловимо от това на системата с ATI Radeon.

По отношение на стабилността на работа нямаме никакви забележки. Като цяло това е една добра, но сравнително скъпа машина, на която й липсва малко, за да постигне наистина висок цялостен резултат.

Цена: 911$ без ДДС. За информация относно допълнителни компоненти можете да се обърнете към фирмата.

Последните два компютъра, които тествахме трудно могат да бъдат сравнявани с останалите по отношение на производителност, защото са предназначени за хора с ограничен бюджет, тепърва навлизащи в света на компютърните игри и имащи нужда от евтина система за начало. Долуописаните PC-та, с оглед ниската си цена, също така са подходящи за потребителите, занимаващи се главно със сърфиране в Интернет.

СКИЗ

Първата машина ни беше предоставена от фирма Скиз и е базирана на дъно Elite Group с чипсет VIA694 и процесор Celeron 700MHz. Паметта е 128MB, а видео картата - NVIDIA TNT-2 Ultra. За съхранение на информация е инсталиран голям 20GB диск на Maxtor, който е 5400prm . CD-ROM-ът е

TEAC 40x. Естествено всичко това се допълва от клавиатура Compaq и мишка Logitech.
От тестовете става ясно, че тази система не е за най-запалените почитатели на 3D-shooter-ите, но все пак дава достатъчно кадри за секунда, за да може да се играе. Резултатът на 3DMark също не впечатлява на фона на повечето участници, но не забравяйте, че той се влияе до голяма степен от картата. За TNT 2 Ultra резултатите са над средните. Качеството на картината също не разочарова, макар че е далеч от показаното от компютрите, екипирани с Radeon и GeForce 2 ускорители.

Надеждността на системата е на добро ниво. Не възникнаха проблеми със съвместимостта на отделните компоненти, нито пък имаше странни забивания на компютъра, като изключим някои периодични проблеми с 3DMark. Общо взето това е една не лоша конфигурация, но главно за хора, които рядко посягат към триизмерните игри.

Цена: 577$ без ДДС. За информация относно допълнителни компоненти можете да се обърнете към фирмата.

COMEL SOFT

Втората машина от по-нисък клас съчетава дъно на Acorp (чипсет KX133) с вграден звук и AMD Athlon процесор на 550MHz. Паметта е 64MB PC100, видео картата - TNT-2 M64 16MB, а харддискът - 10,2GB Samsung. Конфигурацията включва още CD-ROM TEAC 40x и 10/100 Mbit мрежова карта, производство на Realtek. Недоумение събуди у нас липсата на клавиатура и мишка в системата, но явно във фирмата така са преценили... За сметка на това, със своята кутия с преден панел от прозрачна синя пластмаса, компютъра на ComelSoft определено се отличаваше по външен вид от останалите конфигурации.

Един поглед към графиките с резултатите от тестовете е достатъчен да покаже, че това не е система за сериозни играчи. Малкото кадри за секунда биха се оказали фатални за всеки фен на здравия Quake 3 Arena deathmatch. Производителността под Unreal, MDK2 и 3DMark също е доста ниска, като това се дължи най-вече на видеоускорителя, който не е подходящ за игри с по-високи изисквания.

Предимствата на този компютър са свързани главно с неговата ниска цена. Това е най-евтината от всички тествани машини, като същевременно производителността й при общи приложения не е лоша. Това я прави добър избор за начинаещите потребители или за PC клубове, предлагащи единствено достъп до Интернет.

Цена: 514$ без ДДС. За информация относно допълнителни компоненти се обръщайте към фирмата.

ЗАКЛЮЧИТЕЛНИ МИСЛИ

След интензивните тестове остана единствено да обобщим впечатленията си от различните конфигурации. След дълги дискусии и претегляне на положителни и отрицателни страни, решихме, че нашият "Избор на GW" определено най-приляга на Duron системата, предоставена ни любезно от фирма Persy. Този компютър предлага отлична производителност на много изгодна цена и е едно чудесно решение както за индивидуалния маниак на тема 3D, така и за компютърни зали, където високите скорости при актуалните триизмерни заглавия са от първостепенна важност. Гаранцията, която фирмата дава дори върху overclock-натата видео карта, само затвърди отличните ни впечатления.

Вторият участник, когото решихме да отличим, е машината на SofiStar - една добре балансирана система, способна на високи резултати при съвременните игри. Доста подходяща за домашни потребители, които планират да добавят и DVD-ROM устройство към конфигурацията си. Качествата на ускорителите на ATI в тази насока са всеизвестни.

И най-накрая, ако сте от онези играчи, за които кадрите за секунда са всичко и винаги искате да имате най-доброто (а и сте способни да си го позволите), може сериозно да се замислите дали Thunderbird системата не е точно за вас.

Тест 1: Quake 3 Arena, Normal, demo001:

	SofiStar	Persy Stinger Duron	Persy Stinger Thunderbird	Abacus	Skiz	Comel Soft
640x480	98,9	124,5	153,2	79,1	44,6	31,5
800x600	91,3	119,2	151,1	78,9	44	20,2
1024x768	71,6	98,4	136	78,2	42	13,8
1280x1024	47	64,7	94	74,3	n/a	n/a
1600x1200	33	44,6	59,8	n/a	n/a	n/a

Тест 2: Quake 3 Arena, High Quality demo001:

	SofiStar	Persy Stinger Duron	Persy Stinger Thunderbird	Abacus	Skiz	Comel Soft
640x480	96,9	119,4	150,5	78,3	44,2	30,5
800x600	89,4	100,5	133,7	78,4	41,7	19,9
1024x768	69,4	66,4	90,2	74,2	33,6	13,5
1280x1024	45,2	41,1	49,4	55,9	n/a	n/a
1600x1200	32,4	25,7	34,5	n/a	n/a	n/a

Тест 3: Unreal Tournament, Medium Details, 16 bit color

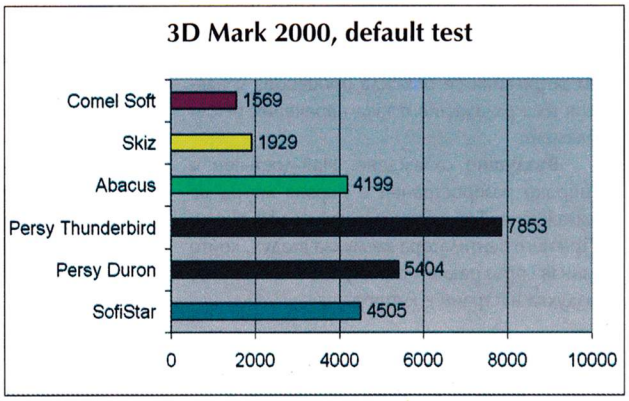
	SofiStar	Persy Stinger Duron	Persy Stinger Thunderbird	Abacus	Skiz	Comel Soft
640x480	76,65	79,72	108,51	63,82	45,29	30,78
800x600	75,27	76,93	106,9	61,79	44,4	23,04
1024x768	72,49	74,34	103,83	60,43	38,45	14,21
1280x1024	69,18	64,67	97,46	56,6	n/a	n/a
1600x1200	52,06	52,95	52,99	n/a	n/a	n/a

Тест 4: Unreal Tournament, Max Details, 32 bit color

	SofiStar	Persy Stinger Duron	Persy Stinger Thunderbird	Abacus	Skiz	Comel Soft
640x480	68,81	77,49	104,43	61,2	42,31	27,85
800x600	67,27	75,25	103,34	59,74	40,18	21,07
1024x768	64,42	69,34	101,69	57,66	35,78	12,17
1280x1024	58,36	61,51	96,48	54,61	n/a	n/a
1600x1200	35,4	47,58	52,92	n/a	n/a	n/a

Тест 5: MDK 2, Max. Details, 32 bit color, demo test

	SofiStar	Persy Stinger Duron	Persy Stinger Thunderbird	Abacus	Skiz	Comel Soft
640x480	83,99	115,54	156,66	78,74	54,2	44,18
800x600	76,04	101,64	136,07	78,59	53,37	43,21
1024x768	62,09	68,02	91,84	78,1	40	27,65
1280x1024	38,5	41,17	53,59	59,97	n/a	n/a
1600x1200	27,15	26,83	33,45	n/a	n/a	n/a

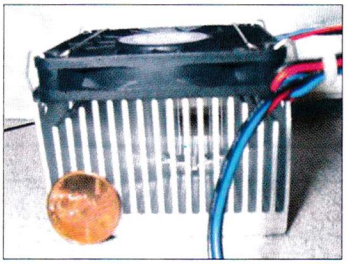


	3D производителност	Качество на картината	Звук	Стабилност	ОБЩО
SofiStar					
Persy Stinger D.					
Persy Stinger Th.					
Abacus					
Skiz					
Comel Soft					

ОХЛАЖДАНЕ-КАК И ЗАЩО

Всеки от нас, които са се опитали да изстискат няколко (десетки, стотици, хи... опс :)) мегахерца в повече от стария си процесор, знаят кой е най-големият враг на успешния овърклок - това е прегряването на процесора. Всеки процесор има някаква граница на преускоряване след която той не може да работи (както и трабантчето не може да лети), като при някои модели тя е близо до тази скорост на която го купуваме от магазина, а при други е по-далече. Но ние никога не можем да я достигнем тази максимална негова скорост (в домашни условия), защото с увеличаване на мегахерците се увеличава и отделената топлина, а полупроводниковите елементи, от които е изграден всеки процесор могат да работят само в определени температурни граници - надхвърлим ли ги, компютърът забива. Такова забиване поради недобро охлаждане може да се получи и в обикновена система, без да сме правили овърклок. Това се получава, защото в съвременните компютърни конфигурации освен процесора, и видеокартата, и дънната платка, и хард диска генерират топлина - много повече от тази която би се получила при една система отпреди 1-2 години - затова ако топлината не се извежда ефективно от кутията, ефектът ще бъде същия. Какво да правим в такъв случай? Да започнем с охлаждането на процесора. Има няколко вида охлаждане - въздушно, с помощта на радиатор и вентилатор, има водно (или с друга течност) - с помощта на устройство, наречено "топлообменник" в което постоянно тече вода която загрявайки се охлажда процесора и накрая има охлаждане с така наречения peltier елемент.

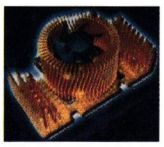
Въздушно охлаждане. Най-достъпен и широко разпространен е първия метод на охлаждане. Той обаче е и най-неефективен. При него вентилатора засмуква въздух, който минава през радиатора, загрява се и после се издухва настрани в кутията.



Доста, хм, примитивно, защото този нагрят въздух, преди евентуално да излезе от кутията загрява въздуха вътре, който обаче на свой ред се използва за охлаждане! Като вземем предвид и другите части на компютъра, които нагряват - получава се, че въздухът, който трябва да приема топлината от процесора вече си е достатъчно топъл. За щастие, в кутията навлиза въздух отвън, който е по-хладен и така се достига до някакво равновесие. От AMD препоръчват, температурата в кутията да бъде не повече от 40°C, а температурата извън кутията да е поне със 7°C по-ниска от тази вътре за да се получава добро охлаждане.

Ето няколко съвета, ако разчитате на този стандартен метод. Първо, от значение е радиатора - колко е голям, дали е предназначен конкретно за вашия процесор. Ефективността на цялото охлаждане зависи от това въздуха, който отнася топлината да се нагрее достатъчно - колкото по-голям и "оребрен" е радиатора, толкова повече време въздуха се нагрява докато преминава през него. Ако се опитате да използвате стандартен радиатор от Celeron върху процесор Duron, сигурно ще си имате проблеми, първо защото отделяната топлина от процесора на AMD е по-голяма и още поради факта, че за по-добро сцепление на радиаторите за Duron има една вдлъбнатина, която липсва при стандартните. Също, ако между радиатора и процесора има някаква лепенка или фолио - махнете го. На негово място се нанася тънък слой силиконова паста - прави се за да се обере въздушния луфт между процесора и радиатора и да се осигури по-добър контакт. При новите процесори на AMD - Thunderbird и Duron, същинския процесор се подава над керамичната плочка - това е направено с цел по-ефективно охлаждане, докато при Intel-ските модели той е вътре. Затова ако имате Intel намажете цялата повърхност на радиатора, докато за Duron само тази част която контактува с процесора. Другото нещо което е от значение е вентилатора. Както логично може да се предположи и при него е добре да е голям, но по-важно е да се върти бързо - с 5000 или повече оборота за минута. Няма какво особено да спомена тук, освен че трябва да е здраво притегнат за радиатора.

Свикнали сме да мислим за радиатор и вентилатор като за две отделни части, но това не винаги е така. Компанията Thermaltake продава най-ефективния и със сигурност най-красивия хибрид между радиатор и вентилатор, наречен Golden Orb.



Не всички модели са "златни", но уникалният дизайн се запазва в модификациите за различните slot или socket процесори. Ако можете да закупите Golden Orb за вашата система, закупили сте най-доброто. Цената на запад е около 20$, но за колко ще си го закупите в България, ако въобще намерите някой да ви го продаде...

За добро въздушно охлаждане много важна е и кутията. При малка кутия, количеството въздух което циркулира вътре е по-малко, загрява се повече и по-бързо. Друг недостатък на малката кутия е, че обикновено кабелите са над и около радиатора, допълнително снижавайки ефективността на охлаждането. Опитайте се да си представите пътя на въздуха във вашата кутия - от къде влиза, как стига до радиатора и от къде излиза и отстранете доколкото може пречките по пътя му. Ако имате на гърба на кутията отвор предназначен за допълнителен вентилатор, монтирането му ще помогне на въздуха да не се "лута" в търсене на изхода, след като си е свършил работата. И последно, захранването. Вътре в него има доста мощен вентилатор, който засмуква въздух от кутията и го изхвърля навън. Препоръчвам ви да търсите модели, при които отворите за засмукване на въздуха са на долната страна, а не на гърба - понеже обикновено захранването е точно над процесора, загретия въздух се засмуква веднага от долните отвори и после се извежда от кутията навън.

Охлаждане с течност. Значително по-ефективно, но доста по-скъпо за реализиране. В тази група включвам водното охлаждане, охлаждането разработено от фирма Kryotech и, хехе, охлаждането с течен азот.

Водното охлаждане - за него ни е необходимо едно нещо, наречено топлообменник. Най-проста реализация може да бъде една метална кутийка - примерно с размерите на кибритена, затворена отвсякъде и с два отвора - в единия през някаква тръбичка влиза вода, а на другия край през подобна излиза. Трябва да сте напълно сигурни, че нито капка от водата не може да напусне топлообменника, няма да обяснявам защо :). Вместо кутия може да имате метална тръбичка, за която е заварена пластинка, която се прилепва до процесора и в двата края на металната тръбичка нахлузвате гумени тръбички по които тече водата. Може да бъде и S-образно извита метална тръбичка, която директно се допира до процесора... Каква е идеята - долепяте плътно топлообменника до процесора - големината на площта на контакт между тях е много важна. Когато студената вода тече през устройството, тя се загрява, охлаждайки процесора и после се изхвърля навън. Трябва да се осигури постоянен поток на

студена вода - ако ви спре водата и не се усетите ще стане лошо, много лошо :). Тук не ви трябва вентилатор, който да извежда топлината - затоплената вода си тече кротко и организирано по тръбичката, след което или отива в мивката, или се охлажда и наново се подава на входа - за целта ще ви е необходима помпичка, която да върти водата. Предимството на метода с помпичка е, че сте независими от спиране на водата и ви плаши само от спиране на тока - ама тогава и компютъра ще спре, но пък реализацията на метода е доста по трудна.

Водното охлаждане има още един недостатък - кондензиращата влага. Ако температурата на метала е достатъчно ниска, тоест охлаждането е много ефективно, върху топлообменника ще кондензират капчици влага, а това е нещо което трябва да избегнем на всяка цена. За щастие, решението е лесно - ефективността на охлаждането и оттам температурата на металните части може да се променя като се променя температурата и количеството на водата която протича през системата.

Това е най-евтиния начин, с който можем да получим добро охлаждане. Само че, досега не съм видял да се продава в магазина - може да си го направите сами и след това да продадете устройството на някой приятел :).

Това, което можете да си купите от магазина, е устройството на фирма Kryotech. Всъщност, надали ще го намерите в магазин у нас, но може да се поръча през Интернет примерно. Тук ще се отклоня малко от темата, защото се сетих как би протекъл един стандартен разговор с българска фирма:

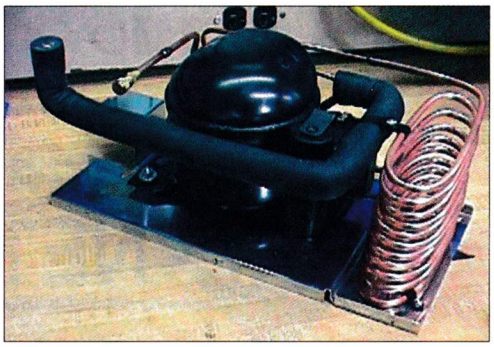
Въпрос: Извинете, продавате ли продукти на Kryotech?

Отговор: Ааамммм... мисля, че не точно на тази фирма, но пък имаме CD-ROM устройства Cyberdrive...

В: Не, не, става дума за охлаждане - за процесори...

О: Ааа, ама за какво ви е? Ние имаме страхотни радиатори, с които пускаме система от 800 на 1000 Mhz, не ви трябва друго! (най-обичам да има някой, който да ми каже какво ми трябва).

Ако продължите да настоявате, продавача вече обиден ви казва, че такива неща не предлагат и не, не можете да си поръчате.



Какво представлява Kryotech - както се вижда на снимката, това е една малко по голяма и "дебела" кутия, в която е вместен ни повече, ни по-малко от един хладилник - работещ на същия принцип, на който работи и този дето студи бирата. За по-любопитните - хладилника работи, като една течност (примерно фреон) се превръща в газ, което е съпроводено с поемане на топлина в този газ. След това газът се сгъстява пак до течност с помощта на компресор и отново газ, и отново течност. За ефективност няма да ви говоря много, всеки си има хладилник вкъщи. От Kryotech достигат температури до -40 градуса. Трябва да се отбележи, че се охлажда само процесора, а не директно цялата кутия; обаче от това супер процесорно охлаждане неминуемо и общата температура пада (според Kryotech - 7-10 градуса). Инженерите са се погрижили да няма конденз, така че този проблем отпада. Такава система обаче е безбожно скъпа, затова на заинтересованите бих препоръчал олекотения модел. Там температурата на процесора не се поддържа на -40, а на около 30-ина градуса, независимо от топлината която той генерира. За съжаление дори тази системи би струвала няколко стотин долара. Още, -40 градусовата система върви комплект с конфигурация и не може да се поръча отделно. Захранва се от собствено захранване.

Следващата и последна стъпка към все по-ниските температури е охлаждането с течен азот.

Този метод е неприложим, най-малкото защото течен азот не се продава в аптеките. Обаче, ако някой се интересува до къде все пак се простират теоретичните възможности за овърклок, това е начина за проверка в земни условия. Температура от -200 градуса по Целзий, позволява невероятни резултати от 2 Ghz Athlon примерно, но това е само демонстрация - да се направи система която да поддържа постоянно такава температура е възможно, но цената... 100% съм сигурен че ще е по-евтино да си обзаведете един клуб с 30 върхови машини :).

Пелтие елемент. И така, стигнахме и до третия метод.

Нищо особено наглед - някаква пластинка и две жици. Обаче само да се подаде напрежение и за секунди на едната повърхност на пластинката се образува скреж. Проблемът е, че другата страна се нагрява до 60 градуса - и ако не се охлади, елементът изгаря. Решението - да комбинираме пелтие елемент с радиатор и вентилатор! Студената страна охлажда процесора, радиатора и вентилатора охлаждат топлата страна. Може да звучи малко изкуствено, но е много по-ефективно от нормален радиатор/вентилатор, дори и от Golden Orb. Това е така, защото тук имаме охлаждане, а без пелтие елемент - само отвеждане на топлината. Като ефект този тип охлаждане е сравним с водното (малко по-добър), но е по-слаб от този на Kryotech (ама е и по-евтин - само елемент може да се намери за 40-50DEM, в комплект с радиатор и вентилатор 100DEM - ако сте в Германия). Физически елементът се състои от малки полупроводникови елементчета, свързани заедно и имащи интересното свойство да "преместват" топлината от едната към другата повърхности, които представляват керамични плочки. Ако се разменят жиците, разменят се и топлата/студена повърхности и макар да ми е смешно, като си представя как някой си охлажда радиатора и загрява процесора заради една грешка в свързването на проводниците, трагичния изход е гарантиран.

Пелтие елементите са с различна мощност и ефективност, затова трябва да се подбере подходящ за конкретната цел. Захранват се с доста енергия, 50-60 вата като нищо, и може да ви се окаже слабо захранването.

Кондензът и тук е проблем. Поради високата ефективност на елемента, при едновременното му включване заедно с процесора може да се получи конденз - процесора още не се е нагрял, а елемента вече се е охладил до -10 градуса (това е най-ниската температура която се постига). Това може да се избегне, като се забави включването на елемента спрямо това на процесора - или чрез електрически, или със механични средства. Ако си купувате фирмен пелтие с радиатор/вентилатор, тези проблеми би трябвало да са решени (у нас не се продават никакви). Ако по някакъв начин сте се снабдили с елемент (взели сте го от хладилна чанта) и сами си правите система - http://members.xoom. com/cool-cpu/ - може да пресметнете каква да бъде температурата, че да избегнете конденз.

Това са, накратко, известните методи за охлаждане при компютърните системи - поне аз други не знам. За всеки от методите може да се напише отделна статия, но мисля, че съм успял да събера есенцията. Ако имате други въпроси или нещо не ви е станало ясно, пишете до редакцията. Дотук бях аз, оттук нататък сте вие. Успех!

FonManiac

CASHWARS

автор: Chappy

На това място трябваше да намерите друга статия. След множество писма, в които настоявате рубриката "Пари по Интернет" да се завърне на страниците на Gamers' Workshop получих бойната задача да подготвя още една порция сайтове, които плащат за изхабените нерви и време, прекарано в наблюдение на скучни реклами и мигащи карета.

Да, ама няма да го намерите!

Да поясня - поне не в този брой, - защото в търсене на материали попаднах на сайт, който сам по себе си заслужава един обстоен поглед и отделен материал - CashWars. Концепцията зад този сайт е много интересна, макар и не чак гениална - авторите са създали програма, която плаща, но наместо да я оформят в класически вариант - с конзола, която показва реклами или най-много няколко лековати Java игрици - те са създали масирана мултиплеър финансова игра, в която в зависимост от резултатите ви получавате месечно награди под формата на пари и материални придобивки. Регистрацията за игра е безплатна, а цената на всичко това са отново рекламите, които ще трябва да наблюдавате докато играете (чесно казано става дума само за една-единствена реклама, което прави чест на авторите на CashWars), но както ще се убедите сами на следващите редове, играта в случая наистина си заслужава.

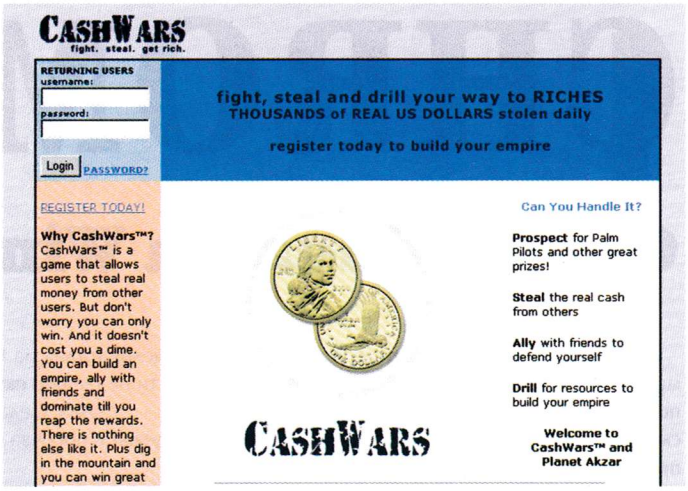
Замисълът на CashWars е елементарен - на една далечна планета са открити огромни залежи от петрол и всички малки, средни и големи предприемачи потеглят натам, привлечени от големите печалби. И понеже пътуването струва баснословно скъпо, почти всеки пристигнал на ценната планета остава с приблизително около 5 долара. Това е и началната сума с която започвате играта. Тези долари в никакъв случай не се равняват на американските такива (в случай, че сте си го помислили) курсът между двете валути варира всеки месец в зависимост от печалбите на сайта между 5:1 и 3:1. С тези пет пробити виртуални долара естествено не може да сторите абсолютно нищо освен да си ги приберете във виртуалния джоб и да потеглите на лов за виртуален петрол.

Самата игра много напомня текстово приключение, за което спомага и лекия и необременяващ интерфейс на CashWars. Той не използва Java и е изцяло пресъздаден чрез HTML, зарежда бързо и е много пригледен. Със самия старт на играта вие се появявате до своята база - която единствено липсата на картинка я спасява от заплюване - празна, разнебитена и поддаваща се на всички опити да бъде плячкосана. Вашата цел с напредване на играта е да екипирате базата си с защитни приспособления, капани и атакуващи установки, които да я предпазят от нападение. За целта в началото на играта е добре да станете част от някоя Взаимна Защитна Мрежа (MDN) - термин за организация, чиито членове се защитават взаимно и под чиято опека можете спокойно да си трупате мангизи. Е, ще трябва и да защитава останалите щом някой от тях бъде ограбен, но в самото начало избора на MDN е най-верния път към спасението на мизерните ви виртуални доходи.

И като споменах доходи, е време да обърнем внимание и да натрупването им. Всеки астрономически ден вие имате възможността да извършите 100 хода, придвижвайки се в четирите посоки на света в търсене на полета на сондиране. Те биват два вида - хълмисти и планински, като за втория тип полета ви трябва специална екипировка. На всяко поле може да сондирате веднъж на два дена, като избирате място за сондаж върху 4x4 разграфена карта. Някои от 16-те полета съдържат петрол, от който можете да откарате определено количество варели, а други само пясък и камъни, така че всичко зависи от добрия стар късмет. Планинските местности са по-специални, защото в тях са скрити "истинските съкровища" - а именно палмтопи, компютри, екскурзии, телевизори, стереоуредби... необходимо ли е да изброявам още? Шансът да попаднете на нещо подобно си е нищожен, от порядъка на 0.05 процента, но, знае ли човек, както

е казал Тери Пратчет едно на милион се пада всеки осем от девет пъти... Щом натрупате определено количество петрол, е време да посетите център за изкупуване на черното злато и да превърнете всеки барел във виртуален долар. На случайно число в месеца авторите на играта позволяват да превърнете своите мангизи от обикновени числа на екрана в истински банкноти, които изпращат с чек на спечелилия играч. Тук е важно да се напомни, че името CashWars не е случайно. Едно е да спечелите парите си, друго е над 200,000 други играча да се борят да се докопат до тях. Повечето от печалбата ще ви се наложи да инвестирате в най-различни приспособления за защита от посегателство, докато превърнете базата си в непревземаема крепост. От друга страна, на черния пазар (под формата на редки магазини тук-там) ще намерите достатъчно оръжия за да се екипирате добре и да започнете да печелите по "втория" начин - превземайки вражески бази. С което със сигурност ще си докарате доста главоболия и най-важното врагове, но нали именно в това се корени удоволствието от играта!

Макар че в самото начало CashWars е ужасно скучна игра, с напредване в нея ще може да осъзнаете истинската прелест на това създание - оръжията и защитните установки са над 100 и непрекъснато се увеличават, тимовете, които играчите създават, извършват организирани нападания, а ненужните приспособления могат да се продават на търгове. За краткото си съществуване CashWars събра огромно количество играчи, и играта е изчистена от бъгове и възможности за мамене. На сайта на CashWars ще можете да намерите форуми за размяна на стратегии и тактики. Сайтът предлага дори и реферска система, с която можете да печелите от доходите на играчите, които се запишат през вас, до 2 нива. От тези, които се запишат през вас печелите 10% от техните доходи, а за второто ниво този процент спада до 5%. Изграждането на сериозна реферска система е много важно, защото с допълнителните доходи ще можете да закупите още екипировка за своята база или оръжия за евентуално нападение над противниците.



Ще завърша с няколко "но..." CashWars наистина е много интересна онлайн игра, но печалбите в нея са доста имагинерни. От една страна доходите, които постъпват у играчите, не са чиста печалба. Самите правила просто принуждават предприемачите да закупуват все по нови и нови приспособления за запазване на базата си, в която съхранявате натрупаното богатство. Тези разходи много бързо надвишават евентуалната печалба или казано накратко, в CashWars около 90% от печалбите се връщат отново в авторите на играта под формата на средства за защита от останалите. От друга страна щом понапреднете в играта, което е доста сложно, ставате по принцип недосегаем и законният бизнес вече не ви интересува - с което играта се превръща в нещо от рода на "намери база, която не си ограбил днес". Нещата се балансират с наличието на MDN, по-силните от които имат мощта на малка империя и спокойно могат да ви размажат като муха. Лошото е, че в повечето случаи много бързо можете да разсърдите някоя от тези могъщи организации и с това да загубите всичко. И все пак CashWars е много оригинално начинание, което си струва вниманието, отделено на тази страница. Играта е истинска тръпка - от една страна, заради възможността за организация и изграждане на тимове в много други играчи, и от друга заради мисълта, че играете за пари.

А както знаете няма нищо по хубаво от студените банкноти в джоба, които да дарят користната душа с топлота... Можете да ме цитирате. И в CashWars - да се предупредени, де! - пазете се от Chapp. Ще си смачкам! Ще ви размажа! Ще ви мхxxxммфффъммм... мфф...

ЦИФРОВИ СИСТЕМИ
Варна, ул. "Неофит Бозвели" №6
тел. 052/ 259-135, 603-231
София, ул. "Триадица" №4, ет. 2
тел. 02/ 981-13-01, 980-44-57
ПЪРВИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК В БЪЛГАРИЯ
AppleShop
http://www.digsys.bg/appleshop/
КУПУВАЙТЕ продуктите на Apple™ в Интернет
50% отстъпка от месечните такси на услугите PersonalEUnet за ученици и средношколци
TourInfo
http://www.digsys.bg/tourinfo/
Туристическа информационно-резервационна система в Интернет
INTERNET от ЦИФРОВИ СИСТЕМИ в над 45 града на България
50 часа / 45 лева
http://www.digsys.bg/icard/
Internet карти- достъп в над 45 града
5 часа / 6 лева
10 часа / 10 лева
20 часа / 19 лева
50 часа / 45 лева

автор: Chappy

CHROMA

Смени вида на Windows-а!

Windows. Младеж стои и се взира в мръснозеления десктоп, на който са разположени десетина малки, квадратни, скучни до пръсване иконки. Младежът се прозява и си отваря Explorer... Сив, технократичен прозорец се отваря пред зажаднелите очи на нашия герой. Безизразност и сивота. Еднакви бутони - пак сиви. Еднакви прозорци. Детерминираст от пиксел първи по пиксел последен. Бюрократична строгост, която властва над всеки елемент от работната среда. Младежът се протяга сънено и поглежда настрани. До него пищна девойка, сякаш излязла от някой от "онези" сайтове, в скромно облекло, му се усмихва от съседния компютър.

- Здравей. - заговаря я той. - Как издържаш на тази скука?

- Ооо, аз не използвам кой да е Windows! - възкликва тя, като домакиня от реклама на Bonux Automat. - Аз използвам Chroma. - Младото маце му се подсмихва любезно, и някак подканящо.

- Ъъъ... - Името "Хрома" явно не говори нищо на младежа. - И какво е това? Някаква нова козметика?

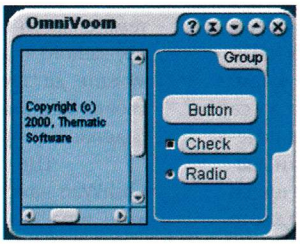
- Глупости! - девойката щрака с мишката и за секунди стандартният Windows интерфейс се преобразява неузнаваемо - красиви пастелни цветове, заоблеми екрани, малки anime фигурки, седящи над прозорците. Въобще: красота! - Chroma е специална програма, която замества стандартните елементи на интерфейса на моя Windows така, както WinAmp сменя облика си чрез скинове.

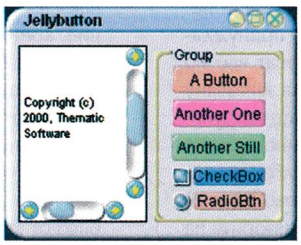
Младежът явно е доста изненадан (от кое ли - от красотата на екрана или от красотата, която широкото деколте на девеойката разкрива?) и зяпва с уста.

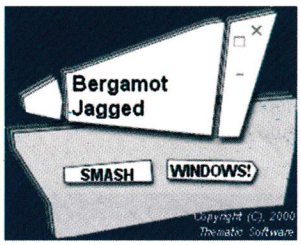
- Ама... това е като темите за Windows, нали? - измрънква той.

- Нищо подобно! - сопва му се тя, явно усещаща, че погледа му не е изцяло насочен към монитора - Виж сега: десктоп темите сменят единствено тапета и иконите. А Chroma заменя облика на прозорците, бутоните, стандартните форми и въобще целия изглед на Windows интерфейса! Ама ти не гледаш екрана!

- Ааа, гледам, гледам... - сепва се младежът и посочва към

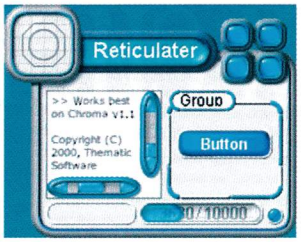






монитора - И как става това? Chroma само това ли може?

- Не, има над 100 готови теми, които могат да се свалят от сайта на създателите, а той е http://www.thematic.com. Има най-различни - които правят интерфейса на добрия стар Win да изглежда стъклен, направен от дърво или метал, да наподобява QNX, OS/2, AppleOS X и какви ли още не красоти. Програмата притежава собствен скрипт език, с



който могат да се напишат и още. - усмихва му се сладката мадама и вирва нос, доволна от себе си.

- Ами супер! - младежът свива рамене - Но не бави ли това компютъра излишно?

- А имаш ли 32 мегабайта памет и какъв да е Pentium II?

- Имам естествено! - засегнат от директния интимен въпрос, младежът се нацупва.

- Е значи няма да ти бави никак. Няма и да усетиш. Е, ако картата ти е TNT, може и да имаш проблеми, ако използваш стари драйвери. Но иначе Chroma е стабилна програма, която работи без усложнения. Тя се интегрира в Properties-а на десктопа и оттам можед да извършиш всички настройки.

- Това е прекрасно! Веднага ще опитам! - Младежът си пуска своя браузер и запитва - А откъде мога да се снабдя с нея?

- От официалния сайт на фирмата Thematic - http://www.thematic.com. Нейният обем е незначителен - само 500 килобайта! Но можеш да намериш програмата Chroma и на диска към последния брой на списание Gamers' Workshop - мадамата му намигва игриво - Това е моето любимо списание!

(бел. ред. - Chappy, пощади читателите! Като почнат да пишат в редакцията за данните на този супер-модел, какво да им казваме?)

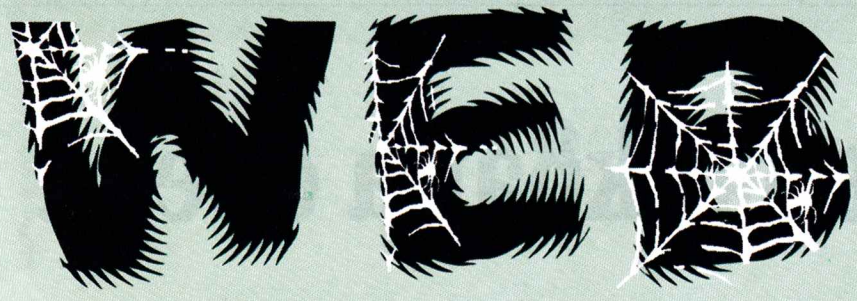
Пет минути по-късно. Windows. На екрана прозорецът наподобява аквариум. Бутоните приличат на малки мидички, а в скрол бара се премества не сив правоъгълник, а кръвожадна акула. Младеж и красива девойка стоят залисани и наблюдават втренчено метамофрозата на творението на "гениите" от Microsoft. Младежът се обръща към девойката и и прошепва.

- Chroma наистина си заслужава. Направо е страхотна. - младежът облизва устни - Като теб. А дали е свободна за разпространение?

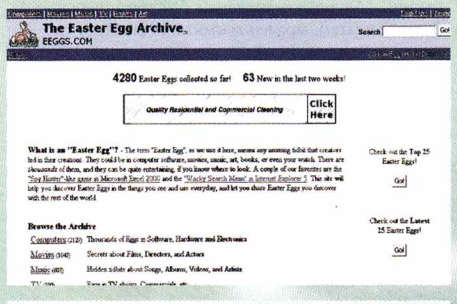
- Не мисля. - умихва му се тя, подканящо - Програмата може да се използва до 30 дни след което е нужна регистрация. Но аз съм свободна тази вечер...

- Страхотно, и аз! - извиква ентусиазирано младежът, без да усеща грешката си. - Какво ще кажеш да му ударим един multi на Counter Strike цялата вечер?

P.S.: Нито Авторът, нито Gamers' Workshop носят отговорност за тези читатели, които внезапно заболеят от диабет поради сладникавостта на тази статия. Просто програмата е достатъчно "сладка" за да можем да добавим нещо повече. Просто си я инсталирайте!



Eastern Eggs Archive
www.eeggs.com

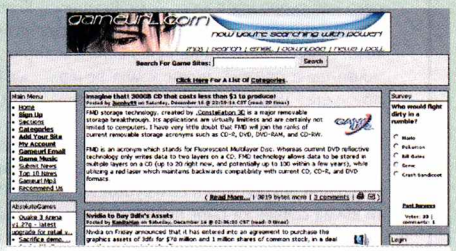


Авторите на книги, филми, произведения на изкуството и дори компютърни програми обикновено оставят в тях своеобразен скрит подпис, някоя изненада, която опъва нервите на продуценти и издатели, но която показва наличие на индивидуалност у творците. Тези изненади и крити послания се наричат "eastern eggs" (великденски яйца) и за някои хора представляват голям интерес. Ако се чудите какви скрити послания има в любимия ви филм или програмен продукт, посетете Eastern Eggs Archive, архив с всякаква любопитна информация. Просто въведете името на филм, книга или програма в търсещата машина и ще останете наистина изненадани!

ThemeWorld
www.themeworld.com

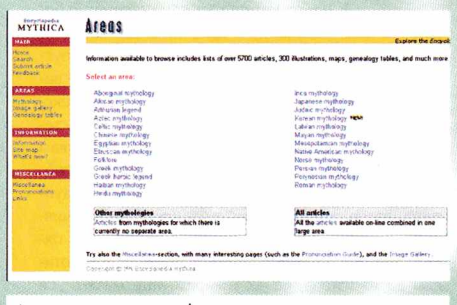
Авторите на книги, филми, произведения на изкуството и дори компютърни програми обикновено оставят в тях своеобразен скрит подпис, някоя изненада, която опъва нервите на продуценти и издатели, но която показва наличие на индивидуалност у творците. Тези изненади и крити послания се наричат "eastern eggs" (великденски яйца) и за някои хора представляват голям интерес. Ако се чудите какви скрити послания има в любимия ви филм или програмен продукт, посетете Eastern Eggs Archive, архив с всякаква любопитна информация. Просто въведете името на филм, книга или програма в търсещата машина и ще останете наистина изненадани!

GameURL
www.gameurl.com



Ако сте си харесали някоя любима игра сигурно вече ви сърбят ръцете не само да я превъртите до и да откриете повече за нея - нови карти, допълнения, съвети, решения и какво ли още не. Обикновено целта на подобно търсене са фенските сайтове. GameURL е една от малкото директории, която се е специализирала в каталогизиране именно на сайтове посветени на игри. Просто въвеждате името на играта в търсещата машина и ще получите изчерпателна информация за всички сайтове посветени на любимата ви игрица - от официалния такъв до последния фенски изтърсак. GameURL предлага също много новини, patch-ове, решения на игри и друга полезна информация.

Encyclopaedia Mythica
www.pantheon.org/mythica

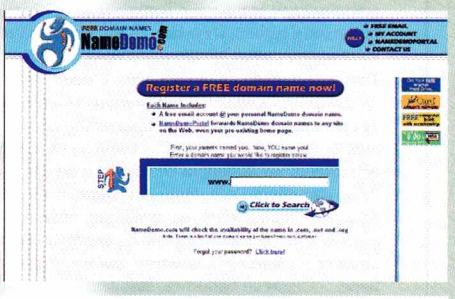


Ако си падате по фентъзи-ориентираните компютърни игри, сигурно не веднъж сте били заинтригувани от интерпретациите (в повечето случаи - доста изкривени) на световните митове и легенди, които вдъхновяват авторите да творят заглавия с обещания от рода на "невероятен сюжет, вдъхновен от скандинавската митология". Ако наистина се интересувате да научите повече за световните предания и на мига да разконспирирате тези комерсиални опити, то посетете Encyclopaedia Mythica - безплатна енциклопедия на митовете и легендите от цял свят. Сайтът разполага със сериозна търсеща машина, с която можете за миг да проверите какво означават имената на различните богове и митични герои.

Gravitywell Productions
www.gravitywell.com

Малцина могат да заявят, че не харесват комиксите. Това изкуство е индустрия в развитите държави и макар че у нас то едва ли може да се похвали с интерес от издателите, Интернет е добър източник за жадния ценител на рисуваните истории. Gravitywell Productions е фирма, специализирала се в издаването и разпространяването на безплатни комиксови серии, които може да разглеждате без никакви проблеми. Сайтът не изисква регистрация и не дразни погледа с реклами, а освен това притежава и приличен дизайн, който единствено може да допълни удоволствието. Съдържанието на сайта се обновява ежедневно.

NameDemo!
www.namedemo.com



Безплатен домейн? Безплатен домейм! Ако се хвърлили око на някой .com, .net или .org адрес и искате да го притежавате безплатно, това вече е възможно. Необходимо е само да изберете своя домейн и ще го получите на мига, след което е необходимо само да въведете адреса на оригиналния сайт към който той да пренасочва. Уловката в това се състои, че създаденият от вас домейн ще има неприятен рекламен frame в долната част на екрана, а правата върху избраният от вас домейн ще са изключителна собственост на NetDemo. Ако обаче можете да преглътнете тези факти, и в джобчето ви дрънкат семки и бонбонки (но не и няколко банкноти), това е прекрасна възможност да преименувате своя сайт.

Разказ с неочаквана среда

Как прекарах лятото на село

Майтап бе! Лятото отдавна мина, а на село май скоро няма да се ходи. Всъщност, Коледа иде, може да прескочим да видим сметката на прасето... но не за това иде реч. Нашата история започва една студена, почти зимна вечер... да бе, прави сте - не се пише тъй. Ще я започна както си е редно:

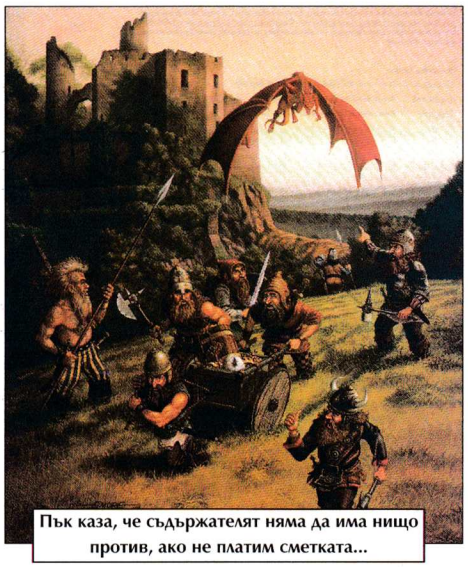
Историята

Студена петъчна вечер. Хора минават забързано покрай мен и се изгубват в сумрака. Гъсти вълма софийски смог прииждат на талази, наливат се като разтопено желязо в гърдите ми и експлодират сред вълни от болка. Нещо тежко паркира наблизо с гръм и трясък, блъвва облак сажди и ме хвърля направо в истерия. Я, ма т'ва било „94". От цяла вечност не съм го виждал. Що не взема да му се кача, тъй-тъй е дошло. Естествено, машината не върви гладко - друса, гърчи се, спира от време на време, но това не пречи да се унеса в сладка дрямка. По едно време шофьорът се провиква, досущ като в старите филми: „Автобусът е за гараж. Последна спирка - Gamers' Workshop!". И това ако не е съдба! Запътвам се унило нататък. Мога да се басирам, че колегите пак разцъкват Heroes-а, наместо да разсъждават върху важни общочовешки проблеми относно произхода на вселената или най-добре - относно вечния въпрос „Откъде да се изкарат малко пари?". Похлопвам здраво по вратата и на прага ме посреща Dimensin, който изглежда истински щастлив, че ме вижда. Докато се здрависваме поглеждам разсеяно навътре. Познал съм естествено - джитка се Heroes по двойки. Очевидно Groover не е на ход, защото успява да откъсне очи от монитора за да ме пита „Човече, добре ли си?". Ще ми се поне веднъж да му кажа „Естествено, че не съм!", но понеже зная, че искрено се тревожи заради бледия ми вид, удрям една зъбата усмивка и казвам „Perfect!". Тая вечер в редакцията са се събрали доста хора, повечето вече познати, но има и такива, които виждам за пръв път. Готов съм да се обзаложа обаче, че и едните, и другите се мислят за най-големите майстори на Heroes, които историята познава. Така е защото не са се срещнали с мен... Изглеждам съм дошъл в подходящия момент, защото някой се провиква: „Аре, слабаци, предавайте се и да ходим да пием по една бира!". Никой не се предава, естествено, но за бирата се гласува с по две ръце. Аз по принцип не пия. Нали разбирате, гилдията не одобрява приемането на вещества повишаващи морала... но за тази вечер ще се жертвам - не върви да се излагам пред колегите, пък и кой ще разабере... Стягат се багажите. Звънват се няколко телефона и нещастниците, които не са имали късмета да присъстват на гласуването, биват уведомени за решението на мнозинството - ще ходим да се напием кат' казаци; който последен падне под масата плаща цялата сметка! Всеки грабва по едно копие от новия брой на списанието, ей тъй, за гъзария, и се изнася навън. По пътя се говори, естествено, пак за работа (нали знаете, че всички тук сме работохолици) - кое е най-здравото оръжие в CounterStrike-а, коя е най-великата карта на Heroes, коя е по-добрата игра - Master of Orion 2 или Imperium Galactica 2, колко по-тъпа е Age of Wanders от Master of Magic... И така неусетно се стига до светая светих - бирария „xxxx" (уважаеми рекламодатели, тук беше мястото на вашата реклама:-). Вътре е топло и светло, атмосферата - направо задушевна. Сядаме и порьчваме бирата, картофките, рибата, салатката, почват едни здрависвания, наздравици, запознанства, още наздравици... прииждат и още членове на работилничката, събират се масите, вътрят се пейки, правят се рокади, отново здрависвания, пак наздравици, духът се повдига, порьчват се специалитетите на заведението, опитва се от менюто на съседа, пие се за негово здраве - задължително, пак се порьчва светло наливно... разказват се вицове, започват се рибарските истории - кой бил уловил риба с еййй такваз люспа и к'ъв screenshot щял да приложи за доказателство... по някое време пристига Whisper, заема три четвърти пейка и на въпроса на сервитьорката „Какво ще пиете?", отговаря: „Ти дай първо една ракия, пък после ш' видим к'во ша пия!". Вечерта почти достига кулминацията си и Groover, отчитайки подходящия момент, се изправя да вдигне тост: „Колеги, нека да ви кажа добрата новина! Отсега нататък всеки да пише дълги статии колкото му душа иска, screenshot-ове няма нужда да ми носите - сам ще ги свалям, а за infobox-овете - за к'во да си даваме зор, и без друго никой не ги чете! Някакви възражения? Виждам, че няма. Вярвам, че предложения също нямате, тъй че - Наздраве!". Три пъти ура за Groover! Всички стават на крака и след един дълъг гълток планът за новата петилетка е приет. Втозчас вратите на заведението шумно се отварят. С развят плащ, вятър в косите и пламък в очите вътре пристъпя... великият Freeman. Перото на поета е недостойно да се опише подобна гледка, затова вие, вярвам, ще простите нескопосаното му описание. Отдалеч мяза досущ на мечка стръвница, движенията му - изпълнени с грация, а чутовният му глас - песен за ушите, но взреш ли се отблизо, погледнеш ли го под точно определен ъгъл в подходящия момент, разбираш, че насреща си имаш човек! Явно тази вечер не бе от тия моменти. Той пристига с бодра крачка, приема аплодисментите, сяда, обявява, че е на две бутилки вино и порьчва още. Още наздравици, още специалитети, още небивали истории, някои започват да залязват, други си тръгват под предлог, че трябва да ходят да пият другаде, трети вече обсъждат къде да заформят една нощна мрежа... компанията оредява, но аз съм решил да стоя до последно - ще чакам тортата с момичетата... която така и не идва, но пък поне ставам свидетел как the last man standing (H.B.Freeman) брои с кръвясали очи цялата сметка с банкноти еднолевки...

Героите, расите и класовете

Както знаете от официалните източници, населението на работилничката е изцяло тролско. Тролите са сплотен колектив, особено когато трябва да се начупи някому каската. През останалото време те се отдават на най-висшата форма на удоволствие - посредством ковашки чукове, по изключение чепати тояги (с пирон накрая), се налагат един друг по главите. Сигурно подозирате обаче, че в подобни приказни истории не може баш всичко да е истина. И сте прави. Затова съм решил да ви доверя малко секретна информация, при условие, че обещаете да си мълчите като гъзове... ъъъ... "като гробове" исках да кажа. Обещавате, нали? Слушайте тогава! Макар че има и няколко истински трола, по-стари екземпляри, спокойно може да се каже, че смесената ни група има балансиран характер - хората преобладават, но има и огрета, джуджета, полурьстове, снежен човек, гигант, орк, гном и един тъмен елф в мое лице. Имена естествено няма да визирам иначе рискувам да пиша следващата си статия под формата на green slime. Какво? Как ще съм пропуснал някого? Не ставайте глупави - това там не е мечк... шшт, тихо, да не я разлютите! Това е друидът Freeman, който, както казах, тази вечер е прекалил с елексирите и упорито отказва да възвърне първичната си форма. Стана ли ясно сега? И да мълчите, че ще отричам до дупка...

Разнообразието сред класовете също е голямо. Двуметров варварин (Whisper), чаровен бард (Stargazer), мрачен магьосник (Groover), специалист крадец (Snake), хентай-самурай (Don Pepino), както и последният паладин (Alex III), обитаващ тези негостоприемни земи, са само част от екипа, натоварен със задачата да спаси света от Голямото Зло (събирателен образ на конкуренцията). Мислех да ви разкажа и за останалите, но за една кратка вечер човек няма възможност да разговаря и остане с трайни впечатления от всички наоколо , за което наистина съжалявам.



Пък каза, че съдържателят няма да има нищо против, ако не платим сметката...

Картината

Е малко килната на една страна. Ръбовете са леко замазани, а далечните движещи се предмети се виждат двойни. Явно някой пак е пуснал motion blur (в бирата). Поне frame-rate-а е висок и добре се вижда как шестнадесет нискотекстурирани 3D обекта ръкомахат енергично и систематично унищожават поднесените блюда. Опитвам се да премина на по-висока разделителна способност и да оправя фокуса, но машината ме предупреждава, че след shut down-а ще иска 8 часа почивка за охлаждане на процесора. А уж водното охлаждане беше с доживотна гаранция! Нищо, отивам да го източа, че да изкарам още малко. „I'll sleep when I'm dead" както пее Bon Jovi!

Музиката и звуковите ефекти

По MTV тече някакво порно, но едвам се чува, защото 16-каналното стерео е включено и на пълни обороти се леят звуци от рода на „Баа-аа'Мааа'Му", „Слуш'ся, куче, к'во ш'ти каа" или „Хааа, т'ва виц ли беше, ч'ай да видиш аз к'ъв знам". Моментът на истината настъпва, когато се разбира, че всички наоколо слушат само здрав метъл - всичко от Judas и Maiden до Cradle и Borgir... Само Stargazer сдава нещо фронта с Bon Jovi, но на младини всеки прави грешки! Честно да ви кажа обаче, той е единствения сред нас, който редовно си носи метъл униформата - кожените панталони, рокерските ботуши с металните токи... абе гъзария, или както се изрази Freeman - „Stargazer - по нашенски, СтарГъзар". Не се смейте, далеч съм от всякаква идея да се майтапя със Stargazer. Той е един

Метнахме се на конете и с мръсен галоп тръгнахме към Люлин

от малцината истински металяги, които нито dark wave-ът в началото на 90-те успя да погълне, нито сатанизмът пльзнал през последните години - да зарази. Което съвсем не може да се каже за мен, а като гледам - и за облечения в черно от глава до пети Snake (ей, да знайте, мноо го уважавам тоя човек)!

Геймплеят

Естествено че ще има такъв. За къде са иначе група сериозни геймъри? След вечерята се натоварваме на две коли и - айде към Люлин. Freeman запалва с много ряз и газ, прегазва набързо няколко улични псета, че едвам успявам да видя какъв бонус му дават, профучава на пълна скорост през два светофара, изведнъж спира рязко колата, обръща се назад и вика „Копеле, изтървахме ги!". И наистина - от колата на Alex III няма и помен. Както разбрах малко по-късно, беше ги спряла полицията. А ето го и инцидента в подробности:

Полицаят: „Момчета, излезте от колата! Ръцете на покрива! Дайте си документите! Отворете багажника! Наркотици? Оръжия? Незаконни броеве на PC-Нещо-си и Master-H'ам-кво-си? По-добре да нямате, щото за последните режимът в трудово превъзпитателния лагер е особено тежък! Ха така, къде ви е аптечката? Плащайте сега и друг път да не разправяте, че CounterStrike-а бил по-добър от Quake3, щот' там нямало аптечки!"

Наш'те хора: „Мън, мън (броят парите, качат се на колата)... Копеле, тоя да ми падне на CS, как ще му разпукам задника с тежката картечница!"

Пристигаме в клуб „San Marino". Вътре е едновременно просторно и уютно. Има бар, билярд, видеостена, климатик. За машините няма да ви разправям - от конфигурации рядко се впечатлявам, а от бройка никога (ако не знаете, да ви светна по въпроса - живея в The_net, а като пресметнем и връзките към нас The_matrix и Hell, бройката възлиза на около 150-200 компа). Голямата ми мъка тази нощ е, че няма един свестен човек, когото да срещна на Q3! Всичко живо е луднало и бльска CS до умопомрачение! И ще аз бльскам, к'во да се прави. Собственикът на клуба лично сяда до мен да ми обяснява правилата и тактиките на играта, а след това се гърми с нас до зори! Междувременно Mr. Goodman успява бързо да завоюва титлата „Най-сакатия терорист на света!" и да опозори името на Workshop-а пред местните геймъри.

Въпреки че съм на два Shark-а, сутринта се чувствам като парцал. Изцеден, физически и психически. Но и доволен. За тая нощ един ден ще разправям на внуците! Като гледам колегите не изглеждат много по-добре. Излизаме навън, а там Студът, вече придобил материален образ, причаква поредните жертви - изнежени геймърски душици. Шмугваме се по колите, зъбите тракат, умът отказва да работи. Успяхме да се изгубим насред София! Решаваме да караме все напред и, егати късмета, пристигаме право у нас. Поблагодарявам за превоза, пожелаваме си да се срещнем скоро и тичам да се скрия на топло. Добре че съм оставил леглото неоправено, щот IQ-то е паднало толкова ниско, че не мога да си позная коя ръка ми е дясната - коя лявата, за постилане да не говорим. Тръшвам се и заспивам непробудно. Е, почти. През цялото време сънувам как дебна със снайпера като хиена. I'll sleep when I'm dead. Но както обичаме да казваме ние, некромансерите,

Death is just the Beginning!

Da'Evil'1
познат още и като Goodman

P.S.

Уважаеми колеги, ако някой от вас не хареса ролята, която съм му отредил в нашата история, моля да се оплаче в редакцията! Жалбата му ще бъде разгледана и отхвърлена в срок от 30 дни след отпечатването на броя. Благодаря ви за вниманието!

Петък, 01.12.2000, гр. София, клуб-кафе „Intro"
18:15 ч.

-Съжалявам, скъпа, ама... Служба, знаеш как е... - казвам извинително на момичето до себе си, докато с активни ръкомахания се опитвам да привлека вниманието на сервитьорката.

„Хората като идват в редакцията и ни виждат само двамата с Джуса" ми бе обяснил мотивите си за тази сбирка Freeman „Дай да се съберем всичките веднъж. Хем ще поставим традиция - като излезе брой се събираме... " Ами хубаво.

Петък, 01.12.2000, гр. София, такси на незапомнена фирма
18:19 ч.

-Какъв стадион, бе? - давам израз на възмущението си.

-Ми, Левски стадиона - ухилва ми се плахо и беззъбо таксиджия на видима възраст от около 130 години.

-Улица Васил Левски - натъртвам.

-Аха!

Петък, 01.12.2000, гр. София, Бирария „Ботуша"
18:32 ч.

-Оооо, колега!

Посрещат ме с викове да живей, ура и аре, че изпихме бирата, бе. Около две маси, в малката заличка, помнеща някои мои сериозни пиянски изцепки са се събрали петнайсетина човека. Всъщност, съдейки по осъдителния поглед на едната сервитьорка, май не ги помни само заличката, но се надявам, че като ме види в такава интелигентна компания ще разбере, че всъщност съм адски свестен човек. А компанията наистина изглежда изумително интелигентна. Приятно ме изненадва фактът, че зад талантливите писания на новите попълнения в екипа ни се крият невероятни пичове. Бързият оглед на непознатите лица и последвалите запознанства с приносителите им показва, че сред колегите ми няма психопати, рецидивисти, скинари, нацисти, лунатици и/или представители на конкурентни издания. Откритието, че колегата Добрин споделя увлечението ми по Диму Боргиър и Крейдъл Ъв Филт, окончателно ме убеждава, че съм попаднал във вярната редакция.

За всеобщо разочарование единственият човек свързан със списанието, който не е намерил място на сбирката ни е очарователната Лени, но Дидо мъдро се изказва, че дамата надали би се чувствала уютно сред толкоз кочове. Друг е въпросът, че и самите кочове надали щяха да се чувстват уютно в присъствието на дама и това сериозно би редуцирало мляскането, сърбането, псуването и мръсните вицове - все, признайте, приятни неща. Тъй че всичко е на шест.

19:25 ч.

Лафът тече с пълна сила. Служебните задължения са останали заключени в офиса, заедно с всичките му Свободни хора, Шепоти, Светци, Добряци, Маниаци, Йетита и Старгейзъри. Змията също кротко е пропълзяла при тях, освобождавайки ме за тази вечер от задължаващото си присъствие. Ефектните маски са паднали и край масата стоят съвсем обикновени хора - Марто, Юлиян, Дидо, Илиян, Добрин, Коста, Благомир, Краси, Алекс, Иван&Иван, Петко, Янчо ...

Служебните задължения заключени в офиса ли казах?

- И да си пишете инфобоксовете, ей! И искам текстове под скрийншотовете и статиите, ако си ги предавате навреме хич няма да ви се разсърдя - надига глас щатния ни работохолик Калдерон.

Дочуват се няколко отчаяни вопъла, после се вдига нова наздравица.

20:06 ч.

- Розичка, господа? - пита някакво пишлеменце, промъкнало се до нас и стискащо пет броя от въпросните представители на флората.

Колега, пропуснал да се изсипе под масата от смях, отбелязва, че тук сме само мъже. Някой надава вик, че е гей, но не успявам да разпозная кой е. Нов хилеж.

- Ми ще я подарите на сервитьорката, бе! - казва малкият с назидателен тон - Пък и ще ви разкажа виц, ако купите.

- Фактури издаваш ли? - чува се закономерен въпрос.

Не издавал.

Започвам да примигвам учестено, срещу Диян и да го гледам влюбено, питайки го иска ли розичка. Някъде по това време наоколо се завърта онази келнерка дето ме гледаше лошо и почти подбелва очи.

В края на краищата - разбирайте след около десетминутна безумно смешна размяна на реплики, в която се убеждаваме, че хлапето няма да се откаже - Илиян геройски закупува един брой от бодливото растение срещу пет лева и заплашва, че ще си го засади.

Изслушваме си стоически вица и изпращаме малкото тарикатче с бурни овации.

- Виждате ли как се прави бизнес, бе - дава ни го за пример Диян.

21:15 ч.

Хората постепенно започват да се разотиват, когато някой от останалите край масата подхвърля идеята за нощна мрежа. След като поставям ултиматума си, че ако ще играем на стратегия си тръгвам на момента и бивам надлежно успокоен, че няма да цъкаме на нищо, в което не присъстват заемащи половината монитор пушки се впускаме в начинанието.

Петък, 01.12.2000, гр. София, квартал Люлин
23:45 ч.

След неподлежащи на описание перипетии, достойни за класен холивудски трилър, включващи непрестанното звънене на клетъчни телефони и проблеми с органите на реда, надъханият ни за мрежови виртуални изживявания отряд в състав Дидо, Петко, Добрин, Благомир, Алекс, Светльо и моя милост се изсипва в клуб Сан Марино.

Гате, голям си пич, братко, радвам се, че се запознахме.

Събота, 02.12.2000, гр. София, гейм клуб Сан Марино
01:05 ч.

Яко Counterstrike, братоци. А тази игра не се играй кат Куейка, да ви кажат. В резултат доста народ успява да ми порне задника.

Ама бате ви Сашо се учи. Другият път да видите

Събота, 02.12.2000, гр. София, гейм клуб Сан Марино
05:15 ч.

Сори, ама аз бях до тук. Явно остарявам вече. Сбогувам се с народа и се изнасям полу-спящ, обещавайки пътьом на Гатето, че другият път ще е Куейк 3. А другият път ще бъде след излизането на следващия брой. Традицията повелява. Вече...

Cheers!

Snake

8Здравейте,
Аз съм един от най-вълрите ви фенове които някога сте имали. Днес без вашата помощ нямаше да си направя класната работа по БЕЛ в 11 клас. Аз Много харесвам вашите статии. В конкретния случай ми помогна статията за играта Sacrifice. Там като увод са написани няколко неща за дар словото. Точно това нещо ми помогна за да започна моята класна работа.
Благодаря че ви има!
Ваш до смърт верен фен. Моля ви бих желал да получа отговор ако намерите време между работата си върху НССВСКНС (Най-Страхотното и Със Сигурност Вековно Списание Което Някога е Съществувало!)
Чао от Мен Ваш Винаги Верен до смърт Фен **Наско**!!!
Благодаря че ви има!!!
Желая ви Весела Коледа и честита Нова Година!!!

Ами какво да кажа
Хм! Е, мина ли поне номерът? Щото ако е минал даскалицата ви по БЕЛ би следвало да я уволнят на секундата.
Иначе благодарим за благопожеланията, а ние, разбира се, ще положим всички усилия да не те разочароваме и да просъществуваме още мъничко. Поне докато завършиш
:-))
Freeman

Здравейте, братя геймъри. Пише ви един заклет фен на Starcraft и Diablo: Hellfire. Имам супер идея к'во ши кажете да публикувате e-mail адреси на хора и КРАТКО описание за тях: какви игри харесват, каква музика слушат, какви кодове им трябват и други. Бих искал да ми пишат хакери, хора нуждаещи се от кодове и помощ за игри и програми. E-mail-а ми е . Но стига, въпросите ми са следните:

1.Защо не вземете да слагате диска ако не в обложка то поне в някакво пликче със самозалепваща се лента. МНОГО е гадно да четеш любимото си списание и когато пуснеш CD-то в CD-ROM-а да ти се покаже син екран с думите „Error reading drive f:"
2. Защо не слагате screenshot-ове и филмчета на диска.
3. Правите доста правописни грешки, което ме кефи.
4. Защо не публикувате интернет адреси?

Ами това е всичко тролове, скоро пак ще се чуем.
Dexter

Селям алейкум, братко!
Писмото ти, макар и кратичко, провокира някои интересни мисли, заради което го и публикуваме. Това за адресите никога не би ни хрумнало, признавам. Макар идеята да ни се вижда малко налудничава (съгласи се, че едва ли би било уместно да си присвояваме функциите на бюро за запознанства или пък да се превръщаме в таблоид с обяви) и честно казано да нямаме никакво намерение да я реализираме в някаква специална рубрика, все пак се ангажираме да публикуваме всички подобни

писма, заедно с адресите на техните податели. Така че пишете!
Относно въпросите:

1. Темата е стара, отговорът е прозаичен и тъжен, а решението на проблема е свързано с пари, затова няма да се спирам на нея. Само ще кажа, че и това ще стане. Може би съвсем скоро.
2. Ами най-вече заради това защото няма място, а също така и защото никой преди теб от много време насам не ги е поискал. Оттук насетне ще се опитваме да пускаме по някое и друго филмче. Поне докато някой друг не се оплаче от това, че „вместо еди кое си готино демо сме пуснали еди кое си тъпо филмче ":-)
3. Затова именно ги правим.
4. Както виждаш вече публикуваме. И ако те са предизвикали интереса ти, значи Chapry добре си е свършил работата.

Freeman

Искам да ви кажа нещо тъпаци, проклети смотани тролища, несъзнаващи какво правите с хората!
Искам да ви кажа, че със сълзливите си, сърцераздирателни самосъжаления вие само размеквате хората. И когато започнете да ми отговаряте с нещо като „Живей си твоя живот, свободен глупако, а ние тук ще си споделяме заедно нещастието и ще си се самосъжаляваме на воля", помислете си защо е всичко това? Заради другите ли? Заради читателите, имам предвид. Не мислите ли, че хората ще ви уважават малко повече (ако има накъде повече от сега), ако им кажете истината в очите, *ако им вдъхнете отново надеждата за живот*. И в реалността, не само в игрите, както пишеше в онази статия за „Soldier of Fortune". *Че не можем да бъдем Богове, не знам си какво си, че всичко, което искаме да бъдем, може да бъде постигнато единствено в игрите.* Е, може би да, ако става въпрос само за падащи трупове, оръжия и пр. - тогава това наистина е така. Не съм против игрите, не ме разбирайте погрешно. Не съм някое костюмирано идиотче, което в момента избива комплекси. Аз също съм човек. Но когато разбрах накъде върви света, се отделих от драговолно от него и реших да изградя себе си без да се влияя от други неща.
И го постигнах. Затова зная, че е възможно човек да бъде, какъвто поиска. Не в играта. В реалния живот.
Знаете ли, кофти ми е, че сте станали предсказуеми. Просто като чета нечие писмо, се досещам какво ще отговорите вие все със същия плам, все жарките големи думи, *все бунтовническите слова*, които попиват в сърцата на бедните безволеви геймърчета из цяла България. И сега почти предусещам какво ще ми отговорите, ако въобще ми отговорите. Сещам се за едно писмо, в което се казваше, че сте станали комерсиални, че сте престанали да пишете дългите си откровения, заради които блесна списанието ви, че ставате като другите и пр. И вие тогава отговорихте: еми да, такива сме. И сега какво? Но и на нас не ни е лесно, и после куп аргументи, след прочитането на които, на човек му става още по-гадно, още по-безнадеждно и вече наистина няма какво да ви каже, понеже вие все сте прави.
Мисля, че е време някой да ви каже, че не сте прави обаче. Виждате ли, аз не искам пламенните отговори, които са изречени не заради вас самите, а защото ще се харесат на по-широкия кръг от читатели. Искам някаква ваша мисъл, искам да кажете нещо, което да си е ваше, а не да превръщате дори писмата на другите в комерсиално експлоатиране. Само тогава ще ви уважават хората. Може да не са съгласни винаги с вас, но поне ще знаят, че имате свое мнение и не се наливате във формите на обществото като мекушави слузести безволеви мекотели.

Голата истина.
Къде е?
Къде са вашите неподправени мнения, къде са вашите открити негодувания срещу всичко, къде е вашият дух, в който се влюбиха всички?
Голата истина беше преди, и даже да не е била съвсем гола, била е доста оскъдно облечена в някакви все още съществуващи формално правила. Гола и гладна, но поне с чест и достойнство, с гордо вдигната глава.
А сега е нещо друго. Нещо завито в топлите дрешки на уюта, създаван от „старата слава", нещо, което си лежи в канапето и се наслаждава от аромата, излизащ от кърчещото на огъня гърне. Аромата на парите.
Вярвам, че ще се върнете. Вярвам, че все още във вас живеят старите смелчаци, готови да се изправят срещу целия свят и да заявят, че могат да правят каквото си искат, просто защото не се влияят от другите. Които не са водени от подобни дребни, низки цели като парите. За които най-голямата награда е да видят своя плам размножен в очите на другите. А това става само когато сте искрени. Или когато хората безрезервно ви вярват. А то е така наистина всички ви вярват. Но недейте да злоупотребявате. Недейте да се вживявате в идеята, че сте супергерои, защото така ще се деформират действията ви. И статиите ви. Та дори може би и редакционната страничка. И тъй, всичко, което исках да ви кажа, беше, че не правите добро на хората. Вие задоволявате глада им за мъки, за оплакване, за самосъжаление, вие им казвате: може да сме слаби, но поне сме заедно. Това е вярно. Защото гадно е, когато всички искаме едно, а само един го постигне и остави другите някъде долу под себе си. Гадно е за него, искам да кажа. Гадно му е, понеже той наистина е сам. Няма с кого да го сподели. Нищо на този свят няма смисъл, ако не е споделено

Днес хората са вече обезволени. И то от такива като вас които им казват, че нямат сили да счупят оковите си, но поне и останалите нямат сили. Е, не е така. Повечето хора имат сили. А останалите не го и искат. Те са свикнали с оковите си, те не им правят впечатление, дори

са им приятни. Е, аз никога не съм била привързана към своите и с радост се отървах от тях. Вярвайте ми човек може да бъде това, което наричате Бог. Човек може да бъде свободен. Стига да има волята да го направи наистина. **И да не го е страх да бъде свободен**

До скоро, творци на най-хубавото по съдържание българско списание, а едно време и единствено по морал (преди бяхте единствени, сега вече няма нито едно). Надявам се да погледнете малко назад към старите идеали, а също и на отговор ако случайно желаете да ми отговорите (съжалявам, ако съм ви разочаровала, но съм представителка на „нежния" пол и понеже всички гении са все мъже, не претендирам за гениалност или изчерпателност, нито, че мога да се изразявам достатъчно ясно и разбираемо; надявам се обаче да споделите чувствата ми

Ако не бяхме говорили по телефона с теб, може би сега отговорът ми щеше да е съвсем друг. И макар в онзи разговор по никое време да изяснихме някои нещица, реших да публикувам части от писмото ти. Защото то звучи така убедително, че ако бях просто един обикновен страничен наблюдател и аз нямаше да знам какво да си мисля за нас си. Но, знаеш ли почти нищо не разбрах от него. Долових единствено гнева ти. И макар той да пристигна при нас, по моему, бе насочен другаде. Като светкавица, привлечена от гръмоотвод. Просто защото гръмоотводът стърчи най-високо и защото светкавиците всъщност обичат гръмоотводите. Тук може би било ефектно да изтърся нещо от рода на това, че „хората имат този навик да нараняват най-жестоко най-близките си", но всъщност ние дори не се познаваме. Въпреки това знам, че не сме ти безразлични яростта, с която ни нападаш, с която ни провокираш, с която се опитваш да ни ръчнеш в някаква посока, която и аз не разбирам каква точно е, само го доказва

Все пак съм длъжен да отговоря на писмото ти и отговорът си ще започна като те върна към по-предния брой, където се опитах да обясня на един наш читател, че упреците му към списанието са продиктувани и провокирани не толкова от нас, колкото от самия него. От онова състояние на неудовлетвореност и потиснатост от заобикалящата среда и действителност, на което ние, от време на време, ставаме катализатор. А понякога дори и отдушник. Просто защото си позволяваме да говорим за тези неща. За нещата от живота. От задния му, пропит от киселата воня на разбити мечти, несбъднати надежди, стъпкани идеали и прочие л ха, хайде да не изпростявам чак толкоз, двор. Но драга моя, ако тези наши думи не намират благодатна почва в душите ви те едва ли биха разцъфнали в чувства. Нали?

Ти ни упрекваш в насаждане на пораженчески настроения. Не зная кое те е накарало да си го помислиш. Човек може да бъде бог, казваш ти, и то не само в игрите, както сме твърдели ние, а и в реалния живот. Само че ти май не си чела статията, която перефразираш или си я чела, но както на теб ти е удобно. Божествеността, за която ставаше дума там струва ми се е недостъпна за простосмъртните. А ти как мислиш, можеш ли да бъдеш точно такава богиня?
Ако да, то тогава най-вероятно в пантеона ще стоиш до Тед Бънди, Бостонския удушвач, Сталин или някой от китайските императори навремето.

Не помня някъде да сме казвали нещо от сорта: „Пичове света е един кенеф, а живота е всичко онова, което можете да намерите вътре, затова далдисвайте без много-много да мрънкате, потапяйте се в топлата смрад и свиквайте по-бързо." Или: „Игрите са единственият ви живот, единственият ви шанс да се реализирате по какъвто и да е начин, игрите " Абе ти да не ни мислиш за идиоти? Смяташ ли, че бихме си правили целия този труд ако предполагахме, че пишем за малоумници, които биха повярвали на подобна дивотия?А и за какво самосъжаление иде реч тук? Повярвай ми, ако трябва да съжалявам някого, то това няма да е себе си. Единственото, което някога сме се стремили да ви покажем е, че да си Човек не е порок, а право. Право, от което никой не би трябвало да се страхува.

Както и да е. Да не навлизаме в тази тема. Вместо това ще се опитам да обърна внимание на някои акценти в писмото ти, които съм си набелязал.

Казваш, че хората ще ни уважават повече ако им казваме истината в очите, ако им вярнем надеждата за живот и пр Хм, интересно ми е как определяш във времето онази граница, в която сме престанали да говорим истината и сме започнали да лъжем читателите си? И как очакваш да им вярнем вярата, по дяволите? Кои сме ние? Не сме богове, нито си въобразяваме, че можем да бъдем. Не сме месии или пророци Освен това, мисля, че Истината винаги ни е била приоритет и никога не сме я спестявали. Дори на самите себе си. И ти би трябвало прекрасно да знаеш това.

Казваш, че комерсиализмът и келепиреца наднича от думите ни, че не желаеш пламени отговори, написани единствено за да се харесат на повечето читатели, твърдиш, че превръщаме дори и чуждите писма в „комерсиално експлоатиране". Дори сега, в същия този момент докато пиша най-вероятно правя същото, а? Ами така пиша, така ми идва отвътре, ако това е комерсиализъм, добре, грешен съм. Твърдиш, че искаш най-сетне да видиш някоя наша си, собствена мисъл. Нещо, което да идва от душата, доколкото разбирам.
Е, чуе ме сега добре. Всичко идва оттам отвътре, където трепти и пулсира с между 65 и 105 удара в минута (в зависимост от това с каква скорост сме се качили по стълбите, с колко кила сме наддали или отслабнали или преди колко време сме приключили със секса), живота. И ако сърцето е страдало, такива са и думите, ако е ликувало от страницата е надничало шеговитото ни настроение. Така че ние винаги сме били искрени и винаги сме се отнасяли към читателите си като към приятели. Да предсказуеми сме. Щом го казваш сигурно е така, такъв трябва да е един приятел предсказуем. На приятеля си човек може да разчита знае точно какво да очаква, защото го познава добре, защото му има доверие. Вероятно ще се съгласиш с мен. Виж от клоун можеш да очакваш всичко. Клоуните са непредсказуеми наистина. Но, макар че сега наистина малко поизвъртях нещата (признавам си, не устоях на изкушението), струва ми се, че разбирам какво искаш да кажеш. Може би това, че вече не блестим така ярко, както преди?
Хе, дали пък вие просто не навикнахте на силното слънце?

Но този отговор твърде се проточи. Може би защото от обвиненията в комерсиализъм винаги най-силно ни е боляло. Бих могъл, още след прочитането на писмото, просто да ти тегля една майка и с това да се свърши. Още повече, че то ми напомня за бълнуването на болен несвързано, неясно, недоизказани мисли, абсолютно погрешни изводи *(Какви смелчаци сме, срещу какво трябва да се изправим и какво да заявим, каква грандомания за супергеройство ни е треснала, кога сме твърдели, че хорат нямат сили да счупят оковите си, в какви обществени форми се наливаме като мекотели и за какъв морал в минало време говориш, така и не разбрахме. Но за едно поне сме напълно съгласни като цяло на жените наистина не им е присъща гениалността:-))* За малко наистина да го направя. Но когато, препрочитайки го за пореден път по-късно, осъзнах, че зад всичко всъщност се крие искрената ти загриженост и обич към списанието, размислих. *(А колкото до духа, идеалите, негодуванията срещу грозното и прочие и прочие. Те са си тук. Никога не са ни напускали. АБЕ ТИ ЧЕТЕШ ЛИ ГО ВСЪЩНОСТ ТОВА СПИСАНИЕ?!? Достатъчно е да разгърнеш настоящия брой и ще ги видиш.)*

Всичко това не бе толкова отговор за теб самата, колкото за всички онези, които ще го прочетат. Мисля, че разбираш.
На теб бих казал единствено: Благодаря!
Freeman

Хм, не знам как да започна това писмо, дали, защото съм следял вашата еволюция и се чувствам съпричастен на целия житейски път, както на Списанието, така и на неговите автори. Знам какво ще си помислите - че досега не съм ви драсвал и един ред, а сега се изкарвам ваш фен №1. Вижте, исках и преди да ви пиша, но просто не можех да събера смелост
Момчета прочетох един отговор на едно писмо от брой 20, август 2000 (Аз един брой си го чета 2 месеца - нали знаете, че хубавите неща се консумират бавно. Така е и с жените, и с алкохола , а дори и с игрите). Та този отговор много ме натъжи. Знам, и аз усетих промяната в начина на писане. Няма ги „онези" уводи (Още помня и препрочитам редакционната страничка на декември/януарския брой от 98), няма ги закачките в статиите ви, няма го хумора ала Тери Пратчет. Сега, като че сте по улегнали, пишете статиите си по-професионално, но аз знам, че сте си пак същите. Преди ви четях на един дъх, сега ви чета за 2 месеца. Май и аз израснах покрай вас.
Е, това е от мен искам да знаете, че винаги ще съм с вас по един или по друг начин :-).
GAMERS WORKSHOP YOU'LL NEVER WALK ALONE!!!
Ваш верен фен
Rasta - man
София - 23/11/2000. 21:59

Хм, е доста добре за започване на писмо. Признавам, нестанда

ртно е.
Какво да ти отговоря, приятелю? Какво да ти кажа, което вече не съм изрекъл?
Ти го каза сам: Същите сме. Израстваме. Това е то. Нека просто бъдем заедно по пътя към бъдещето си и да видим какво ще ни донесе то.
Freeman

Абе тапаци грозни, каква е тая тъпа игра в новия ви брой бе....??? Тая логика човек не може да я има....
Пробвахме с една моя учителка по математика да я решим но и тя не успя да я реши!!! Пробвах и с баща ми: човек вече почти на 40 години (който има опит с математиката) да я решим, но не!!! К'во ме интересува кой пуши Шипка, кой Виктори, кой качак, кой арда, кой лайна... Поне като подсказвате правете го както трябва! И какво ме интересува кой си чува рибки??? Ами сега за една награда да си късам нервите няма да стане!!! А пък когато Groove я реши обадете ми се за да се прекръстя на Спас. Вие като давате задачи гледайте да са по-лесни.Все пак вашето списание го четат млади хора до 20 години. Това за да се реши, човек трябва да бъде 50 години математик, за да има такова логическо мислене!!! Аз да не съм врачка бе, та да познавам къде живее Шведа, Германеца и тн! Иначе списанието ви е супер, диска е много як, така че сте супер!!!

Здравей Спасе!
Господ трябва да е бил много милостив (или пък Съдбата) като ми е дал шанса да работя това, което работя. Иначе никога нямаше да повярвам, че съществуват такива сладури като тебе. Кой бе, братко, или какво неведомо стечение на обстоятелствата, е довело до уникалната ти поява на белия свят. Златният ми той, сладък и ненагледен. Да можех бих те хербаризирал под стъклен похлупак и бих те запазил до края на дните си, а след това и за идните поколения. На празници бих те изкарвал на светло, бих ти избърсвал внимателно и до безукорен бляськ стъклото и бих те поставял на площада да те видят всички. И да немеят. После бих те прибирал, бих те поставял до леглото си и съзерцавайки те бих заспивал с блажена усмивка на уста. Затова, че си от другата страна на похлупака
А аз, в относителна сигурност, от тази.

Здравейте!
Използвам случая да ви поздравя за новия брой. Много добра е и идеята да разширите рубриката „От крак На крак". Но може би трябва да смените заглавието й, защото то предполага сравнително безинтересни заглавия, а някои съвсем не са такива.
Забелязвам, че напоследък много читатели ви пращат писма с носталгичен тон от рода на „Къде отиде онзи велик брой еди кой си от еди коя си година ?"
Не ми е ясно какво точно ги боли. Аз лично имам всичките ви броеве от самото начало и не мисля, че са настъпили някакви чак толкова фатални промени, освен че вида на списанието стана по-професионален. Иначе вие сте си все същите и е невъзможно човек да ви сбърка с някое от другите издания. Искам да кажа, че статиите ви си имат свой неповторим стил. Е, на моменти лирическите отклонения идват малко множко, но кой съм аз да съдя?
Така че желая ви да продължавате все в тоя дух и да ставате все по-добри.
Весо.
Бургас.

Ох, разгеле. Най-после и едно такова писмо. НАЙ-ПОСЛЕ! И макар, братко мой, вероятно да съм онзи, чиито лирически отклонения най-вече ти идвам малко множко всеки брой, не ти се сърдя. Не! Да си ми жив и здрав. А като минаваш през София мини да те черпим по бира или каквото там ти душа сака.
Брех бе, мама му стара. Разсипаха ни от критика бе? Душичките ни изгориха бре. Ох, да си ни жив и здрав още ведньж. Единствен той, толкоз доволен от списанието!!! Бравос. Бравос! Бравос!!!
Freeman

3:00 a.m.
Три часът сутринта е, какво по дяволите правя аз? С ужас установявам, че съм прекарала последните няколко часа в четене на GW. А бе днес май щях да ходя в „Карамел" и да купонясвам до зори и този път нямяше да ме гризе съвестта, че пак съм се успала за лекции.
Ама си струва...
Този брой направо го сгънах, много е як.
19:00 p.m.
А сега, малко по същество. Колкото се накефих на броя, почти толкова и се ядосах! И то не заради друго, а заради просволутия ви мързел, който вие много удобно наричате „липса на време" или „много работа" и т.н. Яд ме хвана, че забелязох някои правописни грешки в статиите, които така се набиват на очи, та чак да ти ги извадят. Ехоооо, редакторите, спите ли бе?!? Чета си аз, значи, статията на Snake за Алиса и изведнъж очите ми спират на думата „гасеница". Смътно усещам, че нещо не е наред. А бе май тая дума се пишеше с „ъ". Питам съквартирантката - Как се пише „гъсеница"? С „а" или с „ъ"? Объркам я, не може въобще да зацепи за какво става дума. А бе какво пишеше в редакционната, Snake не беше ли филологче, да наистина е така, не би трябвало да бърка. Наложи се да попитам още сто човека докато общия брой на отговорите с „ъ" не надхвърли задоволително този на на тези с „а". Всъщност нямах намерение да правя панаир заради една грешка, дори и след като се натъкнах на „съндъците" на SaintP, но от „земното калбо" ми прилоша. Ако щете вярвайте, но в този момент се сетих за малчуганите, които четат списанието и как те могат погрешно да заучат правописа на някои думи. Не ме разбирайте погрешно и аз правя грешки, но вие сте медия все пак.
И не знам дали си представяте как една погрешно написана дума може да провали цялата система. Която грижливо създавате за да въведете читателя в света на играта, за която пишете.
Така че, сядайте си на дебелите задници и пипайте по-чевръсто!!!
И друго има. Неприятно ми е да споделя, но тестът нещо не го бива, някак си изкуствено звучи. Все още си спомням с умиление тестът на Whisper за брака и компютрите, беше върхът. Толкова естествено се беше получил, затова и имаше успех. Ама тези изглеждат някак си изсмукани от пръстите. По-добре прекъснете за малко, да ви се избистрят главите...
Искам да ви помоля да сложите някъде в съдържанието под заглавията на статиите и имената на съответните им автори. Много по-удобно ще бъде...за мен, а вярвам и за други.
Какво друго исках да кажа?... Не мога да се сетя. Хайде до скоро, пак ще се пише...:)
Адриана Шимук

13. 13 PM (хубав, слънчев късноесенен ден, на „работна" среща с колега)
Седим си със Snake в някакво заведение и зяпаме барманката. Ох, мамоо. Педя поличка, тъкмо се е навела над съседната маса и я бърше. Кап кап кап После трябва да дойде да забърше и локвите по пода под нас. Каква гледка само! Зъмчо издухва някаква молекулка прах от черната си костюмарска безукорност, наглася шикарските си цайси, приглажда коси и облизвайки се, дрезгаво изръмжава: *„Тая тази вечер ще я гъзи валяк, колега"*
„Гази! Искаш да кажеш, гази, предполагам" Подхвърлям аз, но той вече не чува, понесъл очарованието си към съседната маса. Егати филолога! Хм, тоя пич май не трябва да пише, когато е превъзбуден, си помислям, ставам, допивам Чивъса и тихичко напускам. Сметката ли? Каква сметка, за любовта все някой трябва да плаща, нали така?
18. 55 PM (друг ден, точно при започването на купона на редакцията по случай новия брой)
Внасяме допълнителна пейка. Предвидените от персонала, явно не са предвиждани за нас. *„Хайде, сега вече можете да си сядате на дебелите задници"* - подвиква Groover и всички се настаняват. Пейките сърцераздерателно проскърцват.
„Ама за мен не остана място" оплаква се, оказалият се с по-бавни реакции SaintP. Тоя човек май не е играл играта със столчетата в детската градина.
„Абе, айде бе човек, сядай на оня съндък там и да почваме да пием вече " дочува се нечий глас. Светеца се замисля за миг, явно нещо в синтаксиса му се вижда не наред, но, наблюдавайки скоростта, с която масата бива подложена на опустошение, решава да не поставя чевръстостта на колегите си под съмнение нито секунда повече, избива всякакви глупости от главата си, примъква „съндъка" и се присъединява към свинщината
12. 22 AM (ден преди срока за редакциооното приключване на броя) .
Поглеждам към часовника 12. 22 am! Я, каква изненада!?! Откъде ли би могла да предположиш, наистина? В други случаи бих истърсил нещо от рода на „Бааасимамата, пак стана никое време!", но сега само уморено въздишам и викам на Whisper: *„Абе, колега, ще изчета цялата поща докат' те чакам да си свършиш скапия ход, бе"* и още няколко неща, които мога да цензурирам единствено като ги премълча. От другата стая се разнася удобрително ръмжене. Явно и на врага му е писнало. Джукаме Хироус естествено. По двойки. Ние сме двойка с Whisper Чакай, чакай Сега да не би да си помислиш нещо, говоря само за Хироуса, ей! Иначе сме си приятелчета, ама чак толкоз не, благодаря.
От колегата ни дума, ни вопъл (тук трябва да има запетайка, ама, сега кат' гледам, май съм я пропуснал) ни стон. *„Абе, редактора, спиш ли бе"* отново следва цензура Бре, спи наистина, говедото му. Малее, на к'во ще прилича броят, направо не ми се мисли
Freeman

ЦАПК ПРОГРЕС ОООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001:1996, дистрибутор на Dell от 1990г. с повече от 2000 инсталации и сертифициран доставчик на Microsoft решения по програма MCSP.

Маркови компютри за Истински играчи

Dell Dimension L600c

999$ /цена без ДДС/

3 години гаранция
1 година БЕЗПЛАТЕН Интернет
Произведен по стандарт ISO 9001

Intel Celeron 600 Mhz with 128K cache
64MB SDRAM
15GB Hard Disk Drive
Intel i810 Direct AGP Video with 4MB VRAM
48x internal CD-ROM drive
Creative Labs SB 64v Sound Card
Dell Stereo Speakers
10/100 Mb Network Card
Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse
Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000
15" Dell Value FST Monitor

Intel Pentium III 800 Mhz with 256K cache
128MB SDRAM
15GB Hard Disk Drive
32MB NVIDIA 15 GeForce 2 GTS Videocard
48x internal CD-ROM drive
Creative Labs SB Live Value 512 Voice Sound
Altec Lansing ADA 885 Dolby Digital 80W Speakers
10/100 Mb Network Card
Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse
Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000
17" Dell Monitor

Dell Dimension 4100

1999$ /цена без ДДС/

3 години гаранция
1 година БЕЗПЛАТЕН Интернет
Произведен по стандарт ISO 9001

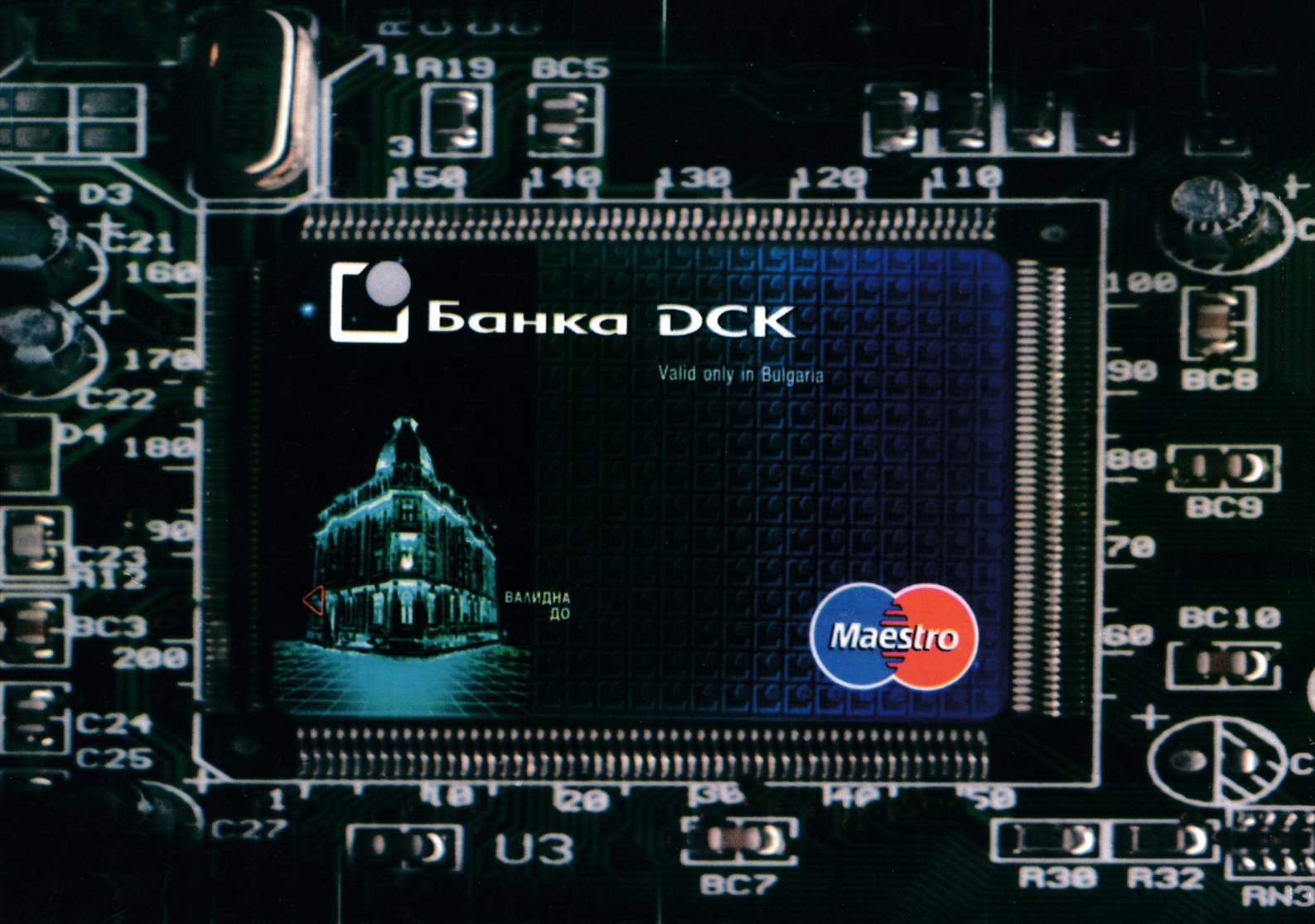
От ЦАПК "Прогрес" ООД
Офис: София 1574, ул. "Шипченски проход" 69А
За кореспонденция: София 1113, п.к. 112
Тел.: 02/705-257, 02/702-119 **Тел./факс** 02/973-38-53
Сервиз: 02/704-159, 709 111
e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg; **web:** http://progress.bgnet.bg

Сервиз и продажби
Центрове за висококвалифицирана помощ

София - ПРОГРЕС 02/704-159
Варна - ВИЗИКОМ 052/600-380
Русе - ЛИНКСИС 082/226-519
Ловеч - ПЕТКОВ 068/21-94
Бургас - ИНФОСТАР 056/683-087
Пловдив - ДАНИНА 032/263-427
В.Търново - ПРИМ ВТ 062/642-926
Ст. Загора - ИНТЕРНЕТ ГРУП 042/601-101

Intel, логото Intel Inside са регистрирани търговски марки, а Pentium III, Pentium III Xeon, Pentium 4, Celeron и MMX са търговски марки на Intel Corporation. Dell, логото на Dell и Dimension са регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft.
Снимката по-горе служи само за илюстративен материал и е взета от www.dell.com

дебитната карта
на Банка ДСК



тя се грижи
за вашите пари

Банка ДСК